HALO: REACH. ИЗ ПЕРВЫХ РУК
стр. 14

№16 | 313 | 2010
СЕНТЯБРЬСКИЙ

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PC | PS2



РУБРИКИ
КРУГЛЫЙ СТОЛ
RETROACTIVE
TITSBUSTER
БАНЗАЙ



РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
250 Р

INFAMOUS 2

ОСТОРОЖНО, ВЫСОКОЕ НАПРЯЖЕНИЕ!

НА ДИСКЕ: LEVEL UP
БЕСПЛАТНЫЙ ВИДЕОЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

192 СТРАНИЦЫ

ПОСТЕРЫ: Dead Space 2 и inFamous 2

ТАКЖЕ: Dungeon Siege 3 | Limbo | FIFA 11 | Dragon Age Origins: Leliana's Song | Portal 2



Слово редакторов

Сентябрь 2010 #16 (313)

НА ОБЛОЖКЕ
inFamous 2

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Sucker Punch





Начиная с сентября 2010 года, мы становимся ежемесячным журналом.

Времена изменились. Самое оперативное и универсальное игровое издание в наши дни – англоязычная «Википедия», и незачем соревноваться с ней в скорости обновления. Но самое важное изменение – другое. Теперь журнал публикует только статьи на темы, лично интересные хотя бы одному из членов команды. То есть, если игра продается миллионным тиражом, но никому из нас не хочется ее трогать руками, то и в номер рецензию на нее мы ставить не будем. Когда ко мне подходит автор и спрашивает, можно ли писать спецматериал о роли жен геймдизайнеров в игровой индустрии (плюс интервью с миссис Миямото, разумеется), я задаю ему только один вопрос: «Тебе это лично интересно?» И если да – теме дается зеленый свет. Если я слышу что-то, вроде «все же пишут о КРИ, вот и нам тоже надо бы что-то сделать», то она вычеркивается. Мы не подстраиваемся под повестку дня – мы формируем ее.

Также обратите внимание: видеоприложение к «СИ» заменено самостоятельным видеожурналом Level UP. Пожалуйста, относитесь к нему именно как к другому изданию (вроде «РС Игр» или Total DVD), которое вы бесплатно получаете в комплекте с «СИ». Оно не дополняет статьи печатного журнала, не иллюстрирует их, а существует параллельно и, по сути, целиком охватывает тему компьютерных и видеоигр. Очень ждем ваши отзывы на этот новый продукт!

Константин Говорун, главный редактор

Параллельно со сдачей журнала записываю наших корреспондентов на встречи и показы, которые состоятся на кёльнской GamesCom. Только успеваю подумать, что Sega в мероприятии не участвует, как в почтовый ящик падает письмо: Tokyo Game Show напоминает о себе. И тут же следом прилетает письмо – Американ МакГи оперативно отвечает на вопросы Артёма Шорохова и Ильи Ченцова по новой «Алисе». Ставлю рекорд по скорости перевода, чтобы успеть поставить материал в номер, а тут звонок: «Вам подтвердили интервью с Крисом Циммерманом, со-основателем Sucker Punch». Выражение «держать руку на пульсе индустрии» давно стало банальностью, но иногда все же особенно остро ощущаешь, как кипит вокруг жизнь и как стремительно все меняется. И это здорово.

Изменился и наш журнал. И наверняка продолжит меняться: мы привыкаем к новому ритму сдачи и пересматриваем план рубрик, прикидывая, как сделать «СИ» еще интереснее и полезнее для читателей. Кстати, памятуя о том, сколько людей были обескуражены исчезновением «Банзая» в одном из предыдущих выпусков, на сей раз я не стала рисковать. Да и отличная все же это практика – взаимовыручка. Приболел Радик Валентинов, и я тут как тут: давно ведь хотела написать про Baccano! А в следующем номере рубрика нарастит и былой объем.

Наталья Одинцова, заместитель главного редактора

Главный редактор
Константин Говорун
wren@gameland.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Сергей Цилюрик
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер
Екатерина Селиверстова
Верстальщик
Наташа Титова
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@gameland.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин, Юрий Левандовский

GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», «Страна Игр».
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
strana@gameland.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Директор группы GAMES & DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Менеджер по продаже Gameland TV
Максим Соболев

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова

Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ

Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@gameland.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Тел.: +7 (495) 935-4034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
Руководитель спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@gameland.ru

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков ,пишите по адресу: claim@gameland.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»

119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых ком муникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 120 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

Слово команды



Илья Ченцов

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры:
Quazatron, «песочницы»

Никто из геймдизайнеров, кажется, не рассматривал такую «банальную» завязку для постапокалиптического сценария, как лесные пожары. А ведь это, оказывается, очень страшно, даже если горит далеко, и ветер доносит только дым. Воздух становится непрозрачным и непригодным для дыхания, на улицу без противогаза не выйдешь, квартиру не проветришь. Приходится сидеть в офисе (тут есть кондиционер) и сдавать журнал.



Евгений Закиров

Стаж в журнале: 4 года
Любимые игры:
Soul Hackers, Chrono Trigger, Donkey Kong Country, Street Fighter II: The World Warrior

Зачем-то купил StarCraft II на четыре месяца. Третий день пытаюсь пробиться в золотую лигу, или что там у них лучшим считается, но пока безуспешно. Вместо отдыха – «Тихий Дон» и WarCraft II Battle.net Edition. Прогулки? Да там смог такой, что деревьев за окном не видно! Можно было бы пересидеть в редакции, конечно, но ведь и туда дым пробрался.



Артём Шорохов

Стаж в журнале: 9 лет
Любимые игры:
Battle City, Xonix

Ужас как не люблю, когда на интервью разработчики отвечают цитатами из пресс-релиза, якобы забывая, что эту информацию журналисты и так знают. Ведь прекрасно же все понимают, но порой пытаются отделаться «отмахивающимися» фразами. И не угадаешь заранее, когда человек всерьез заинтересуется беседой, а когда сподобится лишь на отмазку. Ведь на разработчиков зачастую давят маркетологи, досаждая не меньше журналистов.

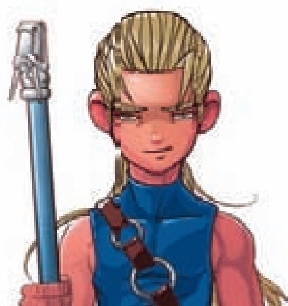


Святослав Торик

Стаж в журнале: 6 лет
Любимые игры:
Shining Force, Donkey Kong Country, содержание рубрики Retroactive

Впервые за долгие годы вновь сижу в редакции и вычитываю свои статьи прямо на верстке (ух, даже руки слегка подрагивают!) Параллельно обсуждаем с коллегами-экспертами выносы на обложку, ненавязчивую рекламу сверхсекретного проекта «Думуд Гз» и сережку Американа МакГи.
И я, кажется, не против, если это превратится в привычку.





Сергей Цилюрик

Стаж в журнале: 6.5 года
Любимые игры:
Metroid Prime, Final Fantasy XII, Team Fortress 2

Традиционно участвую в (почти) ежегодном мероприятии, проводимом gbx.ru. В 2008-м показал себя настолько хорошо, что был признан самым крутым геймером на тогдашней пати, а сейчас, конечно, несколько сбавил обороты. Но все равно неплохо: снова первое место в «Тетрисе» и третье в Mario Kart DS. Хочется еще записаться в европейский турнир по TF2, но он попадает на запланированный отпуск, увы.



Радик Валентинов

Стаж в журнале: 6 месяцев
Любимые игры:
Final Fantasy VI, ICO

Филоню по состоянию здоровья - эпический, как принято говорить, фейл: врачи запрещают дольше часа в сутки смотреть на экран. Что такое час? Полфильма, меньше трех серий аниме или пара уровней игры. Проверить почту, пробежаться по ЖЖ. К манге и книжкам можно притрагиваться еще пару часов, это если при хорошем освещении. А так лежишь, слушаешь веб-радио. Через месяц или вернусь в строй, или свихнусь.

ЖИВИ. МЕНЯЙСЯ. ИГРАЙ.

Меняешься ты – меняются твои предпочтения, а с ними и твой сенсорный телефон Nokia. Выбирай из тысяч приложений Магазина Ovi те, что подходят именно тебе. А еще прими участие в квесте от Nokia и выигрывай призы!

nokia.ru/oviquest

Nokia X6 8GB | Nokia 5228
Nokia 5530 XpressMusic | OVI





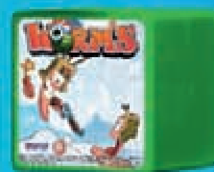








NOKIA
Connecting People







Содержание

Игры как искусство

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА



СТРАНА ИГР

НАШИ СПЕЦМАТЕРИАЛЫ







Телевизор
Игры для приставок PlayStation 3 и Xbox 360 редакция «СИ» тестирует на плазменном телевизоре Panasonic S-серии, поддерживающем разрешение 1080p.



3D-монитор и 3D-очки
3D-игры редакция «СИ» тестирует с помощью 3D-монитора LG W2363D и решения NVIDIA GeForce 3D Vision.

ТЕМА НОМЕРА



Razer

Imperator™

ergonomic laser gaming mouse





контроль. комфорт. кастомизация.

- Игровая мышь с эргономичной формой для правшей
- Регулируемое положение боковых кнопок
- 5600 dpi лазерный сенсор Razer Precision™ 3.5G
- Встроенная память Razer Synapse™
- Большие прорезиненные кнопки
- 7 независимо программируемых кнопок Hyperesponse™
- Время отклика 1 мс / Частота опроса 1000 Гц Ultrapolling™
- Регулировка чувствительности мыши на лету в игре On-The-Fly Sensitivity™
- Бесшумные тефлоновые ножки Ultraslick™ Teflon

спрашивайте в магазинах:



www.mvideo.ru



www.mediamarkt.ru



www.eldorado.ru



For gamers. by gamers.™

www.razerzone.ru

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

Фактические факты

В цифрах – о главном





Самый популярный RPG-сериал в истории

Pokemon (Nintendo)

200 млн. копий

Классические пошаговые консольные RPG, по мотивам которых уже были сняты пресловутые мультсериалы.

Самые популярные шутер-платформы современности

PlayStation 3 и Xbox 360

3 человека из 100

Только три процента из 20 млн людей, купивших Modern Warfare 2, выбрали версию для PC (с учетом Steam-продаж). Остальные – PlayStation 3 или Xbox 360.



Лучшая игра в истории

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

(N64, Nintendo)

97.48 баллов из 100

Игра с максимальной средней оценкой в авторитетной игровой прессе США и Европы. В мире продано 7.6 млн копий (ее приобрел каждый третий владелец Nintendo 64).



Самая продаваемая игра в России в 2010 году

Неизвестно

Российские игровые компании не раскрывают данные о продажах конкретных игр, нет и официальной информации о продажах современных консолей.



Самая популярная игра в России

Counter-Strike

6% поисковых запросов

Сервис Mail.ru (аудитория – около 20 млн. человек) проанализировал все околоигровые поисковые запросы, на первом месте – Counter-Strike.



Самый популярный игровой сериал в России

Grand Theft Auto

13% поисковых запросов

по данным Mail.ru. Просуммированы все запросы о GTA (GTA 3, Vice City, GTA4 и др.). Включая и те, рядом с которыми стоит слово «скачать».



Самый популярный консольный эксклюзив в России

Tekken 6

0.3% поисковых запросов

по данным Mail.ru. God of War 3 и Gears of War 2 отстают незначительно, также 0.2% набрала Tekken 5. Другие консольные эксклюзивы в Top 100 не вошли.



Самая популярная консоль в России

PSP

50.8% поисковых запросов

по данным Mail.ru. Кроме того, на Gameland Developers Conference 2008 экс-сотрудник SCEE озвучил цифру в 1.2-1.5 млн. консолей с учетом серого импорта.

› Новости: у всех на устах

Castlevania: Lords of Shadow набирает вес

Дэйв Кокс, продюсер Castlevania: Lords of Shadow, заявил, что версия игры для Xbox 360 выйдет на двух DVD. «Microsoft послала к нам своих специалистов, чтобы они взглянули на игру и на используемые нами алгоритмы сжатия информации, и они сказали: «Да, все хорошо. Вы делаете все, что можете». Думаю, Microsoft с этим придется сталкиваться все чаще и чаще – с необходимостью помогать разработчикам справляться с проблемой нехватки места на дисках», – сказал Кокс.

Также он поведал, что самая длинная заставка в игре – финальная – будет длиться 14 минут. А продолжительность самой игры составит порядка 24 часов.

Сергей Цилюрик: Мне вот кажется, что игры для Xbox 360, просящие нескольких дисков, делаются заведомо криворукими разработчиками (за редкими исключениями). Куча игрового контента и озвучки в GTA IV и Mass Effect прекрасно уместилась на одном DVD. Получается, что дисковое пространство сжирается в основном заставками – но их количество в последнее время заметно сократилось в пользу сценок на движке. Так вот, если разработчики не могут на движке реализовать большую часть задуманного, то им, мне кажется, стыдно должно быть.
И я понимаю, почему куча заставок будет, например, в Final Fantasy XIII – там целевая аудитория падка на ролики. Но в «Кастльвании»-то они зачем в таких количествах? Тут встает вопрос уже не только того, что разработчики неспособны ничего на движке сделать (я не верю, что все 14 минут концовки заполнены такой конфеткой для глаз, которую иначе, как пре-рендером, невозможно достичь), но и того, что игра, судя по всему, будет напичкана длиннющими неинтерактивными кусками сюжета, который в сериале всегда был убог и рудиментарен.

Наталья Одинцова: Тим Мосс из Sony Santa Monica в свое время твитил, что God of War 3 занимает 35 Гбайт, и в Sony подчеркивали, что CG в третьей части, в отличие от первых двух, не используется. Я тут приведу комментарий Кена Фельдмана, арт-директора GoW3 полностью.
«Когда я упомянул, что в GoW3 нет CG, я имел в виду, что в ней, в отличие от GoW1 и GoW2, отсутствуют пре-рендеренные сцены, которые бы создавались без использования движка игры. Он задействуется на этот раз во всех роликах, однако некоторые сцены были просто слишком эпическими, чтобы пускать их в реальном времени, поэтому нам пришлось записать видео. Но в большинстве случаев сценки на движке вам покажут в реальном времени. Чтобы на протяжении всей игры (и в тех эпизодах, которые были в демо на E3!) вы видели, как Кратос щеголяет в бонусных костюмах».
То есть, если ориентироваться вот просто на размер, то получается, что для GoW3 на боксе потребовалось бы 4 DVD9. И при этом засилья длиннющих неинтерактивных заставок в игре нет, и даже просто видео, как свидетельствуют сами разработчики – по минимуму. Я поэтому не вижу причин сразу ударяться в панику и клеймить авторов «Кастльвании» за криворукость или там за страсть к роликам.
Кстати, вот интересно, как он считает продолжительность игры – по длительности основной кампании или же с учетом всяких побочных миссий. Больше 20 часов – такого сюжетный режим ни в GoW, ни в DMC, ни в Bayonetta не предполагает. Если эпизод с поездкой на волшебной лошади (который был в демо на E3) повторится больше двух раз – вот тогда я точно расстроюсь.

Илья Ченцов: Слушайте, а нельзя посмотреть содержимое диска GoW3 на компьютере и посчитать, что там сколько занимает? Или там все упаковано в безликие CASTLE099.PAK? Тогда надо просто разработчиков спросить, мол, не могли бы вы пофайлово расписать, куда все место отожралось? Как вам темка для журналистского расследования?
Но вообще, согласен, что тема, не стоящая народного возмущения. Ну два DVD, ну 4. Это, конечно, не очень удобно, но вопрос, скорее, в том, не будут ли за игру, в лучших русских традициях, просить двойную-полуторную цену?
Хотя, конечно, надо пластик экономить и все распространять в цифре.

Артем Шорохов: Ну, это не разработчики решают… Штука в том, что «заставки на движке» в последнее время очень любят умещать на диск как раз-таки видеороликами. Видимо, оно так удобнее и проще. Но это, справедливости ради скажу, все-таки в однодисковых играх. Максимум мучений – артефакты сжатия, если роликов таких много и игра большая. Но всегда можно пальцем ткнуть в какую-нибудь FF XIII (см. 360-версию), чтобы как следует поохать.
А что касается примеров с GTA и Mass Effect, то я склонен полагать, что много места на диске занимают все-таки текстуры. И если в GTA IV и Mass Effect 2 текстур, прямо скажем, не очень-то много (сравните с Uncharted 2, к примеру), то и на диск они помещаются лучше, чем некоторые другие игры.
В общем, оголтело винить разработчиков я бы не стал. В конце концов, мне абсолютно всё равно, сколько занимает дисков игра, я давно привык к тем же двухдисковым блюреям с бонусами, например. Вот на ПК все еще не изжиты беды с оптимизацией – и это да, проблема. А количество дисков – фигня на постном масле. Лишний повод поныть и еще один ничего не стоящий аргумент в консольных войнах фанбоев. Ну и для издателей – повод задуматься о будущей цифровой дистрибьюции. Одно дело восемь гигов скачивать, а другое – сорок. Оно вам надо, если этот объем потрачен на видеоролики? **СИ**



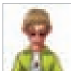
Capcom терпит убытки

Capcom отчиталась за первый квартал 2010 фискального года (закончившийся 30 июня). По сравнению с предыдущим годом продажи игр снизились незначительно, а вот производственная прибыль и чистый доход упали на 72.6 и 90.4 процента соответственно. Capcom винит в десятикратном уменьшении доходов и финансовый кризис западных рынков, и одну игру, не справившуюся с возложенными на нее ожиданиями – Lost Planet 2.

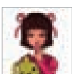
Но в будущее компания смотрит с оптимизмом: разработка на 3DS, как она утверждает, дело совсем не затратное благодаря тому, что движок MT Framework (на котором создавалась большая часть хитов Capcom за последние годы) совместим с 3D-консолью Nintendo. Поэтому к концу фискального года (март 2011-го) Capcom надеется увеличить свою прибыль на порядок.



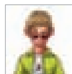
Наталья Одинцова: Мне кажется, говоря о незатратности разработки для 3DS, в Capcom имеют в виду только стоимость графики, или же что стоимость разработки не будет какой-то драматически высокой по их меркам. Вот и Сатору Ивата говорит, что существенной разницы по деньгам нет - делать игру с трехмерным миром или же делать игру с трехмерным миром и добавлять стереоэффект. Другое дело, что просто «ой смотрите, у нас тут иллюзия глубины, как будто в колодец смотришь!» удивляет максимум первые несколько минут. И чтобы люди действительно не отрывались от экрана, нужно еще как-то геймплей поменять с учетом такой особенности графики. Проработка новых идей – это тоже статья в бюджете (хотя логично, что вряд ли будет перейден тот лимит, к которому в Capcom и так привыкли, и на который закладываются).



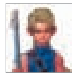
Артем Шорохов: Ммм... Мне кажется, речь всё-таки о том, что им не придётся вкладываться в новый движок, в новый инструментарий, а значит, и в новые подходы к созданию игр. И это я еще не язвлю на тему «А в движке есть галочка, которая любую уже изданную игру даунгрейдит до уровня 3DS». Но ведь и без этого понятно, что *именно* они там намерены выпускать, правда?



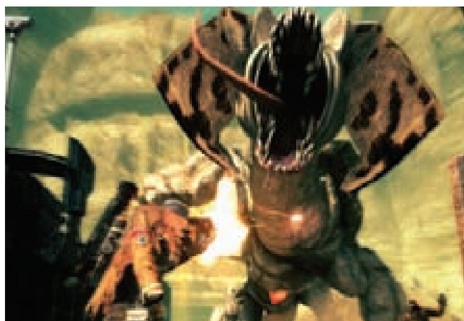
Наталья Одинцова: А разве новые подходы – это обязательно новый движок? Вон, UE3 есть и в Mass Effect, и в Arkham Asylum – не сказать же, что разработчики креатив не проявили.
Тем более что окей, сейчас заявлена Super Street Fighter 3D (порт SF IV, которая MT Framework не использует) и Resident Evil Revelations (которая не порт, но пока неизвестно, насколько будет в принципе нестандартной). Но у Capcom есть еще, как минимум, Сю Такуми – сейчас он делает Ghost Trick для DS, и наверняка что-нибудь творческое и для 3DS породит :)



Артем Шорохов: Думается мне, что как раз Сю Такуми приведенная в новости цитата не учитывает. =)



Сергей Цилюрик: А мне не нравятся работы продюсера Дзюна Такеути (то есть, я, конечно, очень много времени провел за Resident Evil 5, но там, мне кажется, заслуга больше создателей RE4 и тамошней механики), поэтому я даже несколько рад, что Lost Planet 2 настолько провалилась. Авось да будут в будущем доверять продюсирование более талантливым людям. **СИ**



Симы отправляются в средневековье

EA анонсировала The Sims Medieval, в которой игроки смогут создать целое средневековое королевство и управлять каждым его жителем. Можно будет и крутить романы в королевском дворце, и совершать рыцарские подвиги, и искать фонтан молодости. Релиз игры на PC и макинтошах назначен на весну 2011 года.



Экранизация Uncharted откладывается

Надежды Sony на выход фильма по мотивам Uncharted: Drake's Fortune в следующем году оказались несбыточными: студии не удалось договориться с приглашенным на должность режиссера Дэвидом О. Расселлом («Раскрепощение», «Взломщики сердец»), так что съемки откладываются на неопределенный срок. Застопорилась и экранизация «Биошока»: Гор Вербински («Пираты Карибского моря») твердо намерен снять мрачный и серьезный фильм про подводную антиутопию, но из-за проблем с бюджетом дело так и не трогается с места.



Копать – не перекопать!

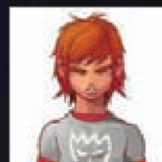
На радость тем, кто не мыслит жизни без «Вконтакте» и поисков сокровищ, компания Progrestar запускает новую социальную игру «Копай» – первую в категории «поиска сокровищ». Каждый пользователь получает собственный домашний остров – пропуск в мир дальних странствий, многокаратных алмазов и быстроходных кораблей. А друзья помогут не только заработать дополнительные бонусы, но и справиться с различными испытаниями – например, задобрить Робинзона, чтобы тот показал дорогу к новым кладам. Сейчас в игре насчитывается более 500 островов, каждый из которых уникален по своей природе, ландшафту и запрятанным сокровищам. Подробности ищите на http://dig.vkontakte.ru

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский издатель / дистрибьютор:
Microsoft
Разработчик:
Bungie
Страна происхождения:
США
Мультиплеер:
есть

ДАТА ВЫХОДА
14.09.2010





Константин
Говорун

Halo: Reach

«Remember Reach» – встречает меня кривая и размашистая надпись на ящике с боеприпасами. Скалятся ростовые фигуры спартанцев, охранник на респешне поигрывает макетом гравитационного молота формата 1:1. «Здесь творится волшебство Bungie», – улыбаются создатели самого ожидаемого шутера осени. – «Как насчет кофе? Сегодня он тебе понадобится».

SABRE

Секретный космический истребитель Sabre может базироваться на поверхности планеты. В этом случае его запускают на орбиту с помощью ракеты-носителя и разгонного блока. При обороне планеты Рич группы Sabre также выпускались с орбитальной крепости Anchor 9. Sabre снабжен энергетическими щитами, спаренным автоматическим орудием, а также самонаводящимися ракетами. Управлять им можно только в сингле.

Sabre очевидно сильнее врагов класса Bunshee и Seraph и сжигает их десятками. Но земных истребителей мало, слишком мало.

Городок Киркленд на берегу озера Вашингтон умиротворяет: справа – аланвейковские сосновые рощи (за ними – Редмонд и штаб-квартира Microsoft), слева – небоскребы большого Сиэтла. Именно здесь дождливым утром 12 июля избранная европейская пресса впервые в мире увидела сингл-кампанию Halo: Reach. «Два с половиной уровня – надеюсь, пройдете до обеда, – делятся расписанием хозяева. – Потом мультиплеер до посинения, а в перерывах между партиями – интервью. Целый день Halo: Reach!» Десятичасовой джетлаг не согласен, но такому предложению он не соперник. Пресса делит консоли, настраивает наушники. Хозяева, стесняясь, спрашивают, нет ли тех, кто Halo прежде в глаза не видел. Отрицательный ответ – и всем журналистам радостно выставляют сложность Legendary. Дескать, для настоящих геймеров; ведь «именно так нужно играть в Halo, чтобы прочувствовать игру целиком». И подогревают интерес: «По сути, перед вами Halo 4 – чего скрывать? Порядкового номера в названии нет лишь потому, что это приквел». Все консоли запущены; прощай, Киркленд – привет, Рич.

Первая демомиссия взята из середины игры и напоминает начало Halo 3 – джунглями и ущельями мы выходим к лагерю пришельцев и мешаем им вторгаться. Снайперская винтовка – лучший друг человека; пока AI-напарник палит из шотгана в упор, мы оберегаем его шкуру издали. Знакомо. Отличия – в деталях; темное, затянутое тучами небо, инопланетная растительность – не хватает солнца и хлорофилла. И настроение: боевое,



Noble Team

Команда из шести спартанцев. Известна в армии UNSC тем, что умудряется выполнять самоубийственные миссии почти без потерь. Впрочем, Noble Six (Thom-293) во время одной из них все же погиб, и на смену ему пришел новый боец – SPARTAN-B312, главный герой игры Halo: Reach. От самого первого состава Noble Team к тому времени остались только Картер (командир группы) и Катерина (заместитель). Noble Team на особом счету у командования, поэтому ее бойцам доверена более продвинутая броня, чем у других спартанцев класса SPARTAN-III.



ФЛОТ

В битве за планету Рич задействованы остатки земного флота. Например, два фрегата Savannah и Salvation попросят вас помочь расправиться с корветом ковенантов.

уверенное – не чета апокалипсису Halo 3. Главный герой Halo: Reach – спартанец с кодовым именем Noble 6 – помогает сослуживцам отражать атаку ковенантов. Он еще не знает: умрет он, умрут все его друзья, а леса, степи и города планеты спекутся в одну стеклообразную массу. Рич падет, а вместе с ним – и надежда человечества на победу.

Впрочем, у капитана Спойлера есть для вас не только плохие, но и хорошие новости. Помните самую первую часть Halo? Из нее мы узнали, что спартанец Мастер Чиф на крейсере Pillar of Autumn



Noble Five (Jorge-052)
Единственный спартанец в команде, подвергшийся биомеханическим «доработкам» до уровня SPARTAN-II. Специалист по тяжелым вооружениям. В возрасте шести лет был выкраден из семьи во имя проекта SPARTAN.



Проект SPARTAN

Лучшие из лучших, элита армии землян, специально подготовленные (в том числе и не вполне этично) солдаты UNSC. Для них были разработаны невероятно мощные боевые костюмы-экзоскелеты, непригодные для простой пехоты. При этом SPARTAN-III разрабатывались как более «дешевая» версия суперсолдат, расходный материал. Бойцы SPARTAN-II (к ним относится и Мастер Чиф) условно «дороже». Любопытно, что первоначально целью проекта Spartan было подавление мятежей на удаленных планетах. После вторжения Ковенантов спартанцы стали единственным козырем землян; в космических технологиях инопланетяне сильно опережали людей, и им оставалось побеждать лишь числом, но не умением.

умудрится улететь с погибающей планеты Рич и найдет Гало – инопланетный артефакт в форме кольца диаметром десять тысяч километров. С тех пор ковенанты успеют высадиться на Земле, перессориться между собой из-за секрета Предтеч, объединиться с людьми против общего врага... впрочем, довольно слов! Просто возьмите Halo 3 и узнайте, чем заканчивается основная сюжетная арка цикла Halo. Вот только у героев Halo: Reach такой машины времени нет. Для них оборона Рича – персональный Сталинград. К счастью, их подвиги не напрасны. Лозунг Remember Reach станет знаменем для тех, кто будет оборонять Землю до последней капли крови. Космически, посмертно – но вы внесете вклад в общую победу.

Уровни для пресс-показа выбраны неслучайно. Цикл Halo никогда не был просто стрелялкой формата «вот вам N видов оружия и M видов карт – вперед, развлекайтесь»; в Halo: Reach разработчики намерены вдвое, втрое усилить эмоциональное вовлечение геймера в контекст игры. То, что фэны Halo называли «классным сюжетом» (на деле – композиция из правильно срежиссированных роликов, ярко прописанных образов персонажей, тщательно продуманной вселенной и – что главное! – бесшовно сочетающегося со всем перечисленным геймплея), в Halo: Reach построено чуть иначе (см. интервью в конце материала), чем в предыдущих играх цикла, – и нам дали шанс по-

* **Noble Six (SPARTAN-B312)**
Суперсолдат (проект SPARTAN-III), специализирующийся на тайных операциях. Главный герой Halo: Reach. Пол Noble Six строго не определен, в начале игры геймер может его выбрать самостоятельно (предусмотрены два варианта озвучки – мужская и женская).



Яркие цвета – кислотно-зеленый, фиолетовый, желтый, красный – фирменная черта Halo. Долой серость в FPS!

С ГОРНЫХ ПЛАТО ОТКРЫВАЮТСЯ ОШЕЛОМЛЯЮЩИЕ ВИДЫ НА РАВНИНЫ, ГДЕ СТРЕЛЯЮТ И УМИРАЮТ ЛЮДИ И ПРИШЕЛЬЦЫ.

трогать главное в грядущем шедевре геймдизайна.

На первом уровне (NightFall) все еще хорошо – эвакуация мирных жителей идет по плану, самые бойкие вступают в отряды самообороны, преимущество ковенантов кажется сомнительным. Запасливые поселенцы достают из подвалов чуть ли не дедовские ручные пулеметы – с которыми они, если что, собирались противостоять центральному правительству. Но тут уж не до междоусобицы – чужие хотят спалить родную хату. И пехота ковенантов гибнет десятками и сотнями – земляне веками учились убивать друг друга; а уж при поддержке спартанцев победить врага – дело плевое.

Вторая миссия (Tip of the Spear) – веселый кавалерийский наскок землян на передовые позиции врага. Ковенанты возвели странные башни с энергетическими щитами – почему бы их не взорвать? По двое – в багги, один – за руль, второй – за пулемет или ракетную установку, и вперед. Оседлать можно и инопланетную технику – если удастся выбить стрелка и не повредить при этом двигатель. Мы выходим на открытые пространства, с горных плато открываются ошеломляющие виды на равнины,

ИНТЕРВЬЮ



Крис Карни,
ведущий геймдизайнер

?Представьте себе, что геймер хорошо знаком с Halo 3 и Halo: ODST и хочет понять, что нового он увидит в Halo: Reach. Назовите три самых главных улучшения по сравнению с предыдущими частями.

Во-первых, сценарий Halo: Reach построен иначе, чем в предыдущих играх. Мы хотим сжато, емко, ярко рассказать одну простую историю; раньше сюжет был масштабнее и сложнее, геймер тонул в глобальных событиях и деталях. Во-вторых, мы очень гордимся арт-дизайном, тем, как выглядит Рич, как планета меняется по ходу игры. Вы увидите безумно красивые и вместе с тем чужие пейзажи, величественные города в начале истории – и дымящиеся руины в ее конце. По сути, Рич – один из главных героев нашей игры, живой персонаж. Нам очень важно установить эмоциональную связь между геймером и игрой, заставить его прочувствовать трагедию планеты Рич и ее защитников. В-третьих, наша игра реалистична: каждая деталь в ней укладывается в логику мира Halo и подчинена здравому смыслу. Мы досконально прописали повседневный уклад жизни поселенцев на Риче, поэтому каждое здание или костюм в игре функциональны, а не служат лишь красивой декорацией. Легко себе представить, как и зачем они использовались до вторжения. Это важно.

?Как рождалась Halo: Reach, что вы придумали в первую очередь? Сюжет, наброски конкретных игровых миссий, дизайн планеты Рич?

Когда мы закончили работу над Halo 3, настала пора думать о будущем. Та игра получилась замечательной, но хотелось попробовать свои силы в чем-то другом. Мы в Bungie очень любим сочинять истории космических масштабов, и для разнообразия решили сменить перспективу. Кроме того, мы всегда знали, что рано или поздно придется делать игру о планете Рич. Но как сделать ее интересной, ведь все заранее знают, что Рич падет, а Мастер Чиф окажется единственным уцелевшим спартанцем. В поисках вдохновения мы смотрели разные фильмы, читали книги, и ответ на наши вопросы нашли в ленте «300 спартанцев». Все знают, чем закончилась





Noble Two (Catherine-B320)
Тактик и специалист по компьютерным системам, заместитель командира. Noble Team. Скорее всего, имеет русские корни.

Load-out

При старте мультиплеерного режима (во всяком случае, в тех, что я видел) геймер выбирает так называемый «Load-out» – стартовый комплект из оружия и спецспособности костюма. Чем-то это напоминает классы из командных шутеров (есть, условно говоря, снайперы, шпионы, тяжелые пехотинцы). Разница в том, что в Halo система гораздо более гибкая. При респауне можно менять load-out, в различных режимах могут быть доступны совершенно разные комбинации (т.е. таких «классов» – сотни, если не тысячи); наконец, некоторые load-out с самым мощным арсеналом могут «открываться» по мере набора очков в конкретной мультиплеерной партии. Типичный пример load-out – Airborne (джетпак плюс штурмовая винтовка и пистолет). Другой хороший комплект (запамятовал название) – невидимость плюс шотган. Подкрался, убил – прекрасно.

где стреляют и умирают люди и пришельцы. Спартанцы проникают внутрь башен, отключают защитное поле, и боевые космические платформы добивают врага. Победа? Увы, ковенанты выиграли достаточно времени, чтобы переместить к планете суперавианосец. А в космосе земляне проигрывали всегда и везде. Падение планеты кажется уже неминуемым.

Третий этап (Long Night of Solace) – и Noble 6 с тремя друзьями обсуждает, что реально можно сделать, кроме как геройски погибнуть. Флот землян разбит, а без поддержки с воздуха любое сопротивление обречено. Ковенанты не хотят захватить Рич и освоить его пляжи и рудники, их цель – уничтожить человечество. Орбитальные бомбардировки – их метод. Остается только одно – попытаться проникнуть на флагман противника и взорвать двигатели. Для этого команда хочет использовать прототип космического истребителя нового поколения –



Другая жизнь

В ранних версиях Halo: Combat Evolved были представлены инопланетные звери – и хищники, и условно парнокопытные. Все они были вырезаны из финальной версии – по словам разработчиков, чтобы усилить вау-эффект от появления The Flood. Дескать, нельзя было приучать геймера к тому, что на каждом новом уровне появляются какие-то новые инопланетяне, и это нормально. Сложнее объяснить, почему инопланетная жизнь была исключена из стратегии Halo: Wars – там должны были появиться и киты, и птицы, и даже пресноводные космические угри. Но табу, очевидно, будет нарушено в Halo: Reach. Гигантских горилл, крушащих лапами и землян, и ковенантов, я видел собственными глазами. Впрочем, до релиза есть еще время – могут и удалить.



тот самый корабль, который вы наверняка видели в видеоролике с E3. Звездные бои – впервые в цикле Halo – изящная вишенка на торте; сюрприз, впрочем, отнюдь не меняющий в игре что-то принципиально. Не сложный симулятор, но продолжение шутера; на «космическом» уровне игра еще раз проверяет геймера на реакцию и умение быстро принимать решения. Победили всех – добро пожаловать обратно в реальный мир. Демонстрация окончена.

За ланчем задаю риторический вопрос: «В чем секрет успеха Bungie?». Неожиданный ответ дает коммьюнити-менеджер: «Вся команда очень тесно работает с аудиторией. Вот серьезно – не только я лично сижу на Facebook и отвечаю на вопросы, но и каждый рядовой программист или художник ежедневно мониторит форумы и социальные сети в поисках отзывов об игре, советов, пожеланий». Действительно – игры цикла Halo знамениты своей «тонкой настрой-





ИНТЕРВЬЮ

битва при Фермопилах, и тем не менее интересно смотреть фильм о том, как именно прошли ее три дня, чем жили герои. Наш случай идентичен – мы хотели рассказать, как сражались и как погибали спартанцы на планете Рич. Так мы и решили, чему будет посвящена игра, и пошли ее делать.

Уже после этого мы определились с другими деталями – например, должен быть улучшен AI, компьютерные союзники и противники станут умнее и будут действовать разнообразнее. Конечно, многое должно поменяться в мультиплеере – сетевые режимы станут не просто лучше, но и во многом другими. Ведь Halo 3.5 – не то, что нам нужно, наша задача – сделать абсолютно новую игру.

?Любопытно, что вы упомянули именно «300 спартанцев». Мне всегда казалось, что цикл Halo не очень-то похож на типичные космооперы. Все эти смешные инопланетяне и яркая цветовая гамма придают играм некоторую фэнтезийность – как раз как фильм Зака Снайдера нельзя назвать традиционным историческим боевиком. Согласны ли вы с этим? Какие еще культурные произведения вас вдохновляли?

Первым делом в голову приходит фильм «Чужие» Джеймса Кэмерона, именно он популяризовал тему космических десантников и, разумеется, повлиял и на нас тоже. С другой стороны, в Halo есть Ковенант – конгломерат совершенно фэнтезийных инопланетных рас, каждая – с собственной уникальной предысторией и ни на что не похожим дизайном.

Конкретно игра Halo: Reach, впрочем, вдохновлена фильмами совершенно другого типа, вроде ленты Black Hawk Down и телесериала Band of Brothers. Идея в том, что мы показываем события в другой перспективе. Вспомните: в Black Hawk Down речь шла о сутках из жизни простых солдат, застрявших в Могадишо на вражеской территории, в Band of Brothers – о том, как такие же обычные парни в форме прошли через битвы Второй Мировой. Неизвестные истории о маленьких людях зачастую важнее и интереснее, чем события глобального масштаба. Поэтому когда мы обсуждали сценарий Halo Reach, чаще всего всплывали именно эти два названия.

Есть еще один аспект – дизайн планеты Рич, проработка ее истории, архитектурного стиля. Здесь нам понадобился весь культурный багаж фантастики о космосе. Мы продумали, как на планету пришли первые поселенцы и основали города, как вслед за ними появились военные, оборудовали космопорты и базы. Мы просчитали, как менялась планета на протяжении всех этих лет, обосновали конфликты между военными и поселенцами и описали их последствия. Большая часть проделанной работы не попала в игру напрямую, но стала необходимым фоном, фундаментом, на котором мы строили Halo: Reach.

?Но ведь история колонизации должна как-то быть привязана к современной истории. А мы живем во времена, когда тема исследования космоса не очень популярна. Вопреки радужным прогнозам из прошлого века, мы так и не высадились на Марсе, у нас нет баз на Луне. Не кажется ли вам, что современное человечество не хочет в космос, и игры, вроде Halo, станут единственным шансом ступить на поверхность иных планет? Сказкой для взрослых?

Виды оружия

FOCUS RIFLE
Как и снайперская винтовка, позволяет отстреливать врагов на большом расстоянии. Однако ее оружие – сфокусированный луч, который для полного поражения нужно удерживать на противнике до полутора секунд. Удобно для сдерживания атак врага – если и не убьешь, то уж точно заставишь спрятаться в укрытие. Впрочем, разработчики говорят, что это ультимативное оружие редко будет встречаться на уровнях и не войдет в базовые комплекты мультиплеера.

PLASMA LAUNCHER
Тяжелое вооружение ковенантов – сначала эта пушка «заряжает» четыре плазменных выстрела (своеобразное щелканье напоминает о ракетной установке из Unreal), потом выпускает их все разом. И главное: они автоматически наводятся как на пехотинцев, так и на боевую технику, прилипают к врагам и последовательно детонируют с некоторой задержкой. Я нашел такую штуку в классическом соревновательном мультиплеере – фраги набивались только так, пока меня не подстрелил кемпер.

GRENADE LAUNCHER
Новый гранатомет землян работает в двух режимах. В первом случае заряды взрываются как только касаются цели. Во втором вы сами выбираете, когда граната сдетонирует – например, когда к ней поближе подберется десант ковенантов. Впрочем, это не ультимативное оружие – разработчики считают, что это лишь специализированная пушка, вроде шотгана.
Гранатомет дается геймеру в начале второй из увиденных мной миссий.

PLASMA REPEATER
Аналог обычной земной штурмовой винтовки. Разработчики говорят, что им нужно было выдумать универсальную пушку, которая была пригодна для мультиплеера и одновременно не рушила сингл (где важно, что большинство пушек ковенантов стреляет достаточно медленно, чтобы можно было увернуться). Интересно, что Plasma repeater нагревается, и чем выше перегрев, тем медленнее темп стрельбы и одновременно лучше кучность.

кой»; каждый вид оружия или техники – на своем месте, враги подобраны идеально – и по функциям, и по внешнему виду. Пределов совершенству, впрочем, нет – и в Halo Reach хватает изменений, влияющих на баланс и game flow.

Самая важная новая штука в Halo: Reach – спецспособности костюма спартанца. Раньше мы находили в кустах одноразовые предметы; использовал – получил временный бонус. В Reach они превратились в эдакую техногенную наномагию – например, включил активный камуфляж и бегаешь невидимый, пока не закончится запас энергии. Постоял на месте, отдохнул, восстановил силы – опять можно переходить в стелс-режим. Удобно. Способности, впрочем, взаимоисключающие. Чтобы «экипировать» новую, нужно «выкинуть предыдущую»; идея та же, что с ограничением на два вида оружия одновременно, только слот один. Поэтому приходится решать, что на данной локации важнее – джетпак, позволяющий летать, временное ускорение, активный камуфляж или самая необычная штука под названием armor lock. В сингл-кампании, как правило, в кустах лежат ровно те способности, которые нужны. Увидели новую – лучше взять, не ошибетесь. В мультиплеере – все на ваш вкус; по-моему, летать – красиво, бегать – функционально, а armor lock – отличный способ бесить противника.

В режиме armor lock ваш герой становится временно бессмертным, от него отваливаются прилипшие плазменные гранаты; даже танк – и тот останавливается, наткнувшись на «ощетинившегося колючками» спартанца. Если враг находится рядом и пытается ударить ножом – его отбросит назад. «Я в домике» – и все тут. Минусов три: в таком режиме нельзя двигаться, стрелять и даже просто целиться. Да, и энергии хватает всего на несколько секунд armor lock. Впрочем, нетрудно придумать миллион применений этой способности. Можно использовать ее как блок – отразил атаку, разморозился, ударил в ответ. В кооперативном режиме – привлекаешь внимание, вызываешь огонь на себя; коллеги по команде перебьют всех, кто выйдет на свет.

Мультиплеер начинается с классического Firefight – люди против накатывающихся волнами ковенантов. Чем дольше и лучше продержишься – тем больше очков получит команда. Новинка Halo:

ПРИХОДИТСЯ РЕШАТЬ, ЧТО НА ДАННОЙ ЛОКАЦИИ ВАЖНЕЕ, – ДЖЕТПАК, ВРЕМЕННОЕ УСКОРЕНИЕ, АКТИВНЫЙ КАМУФЛЯЖ ИЛИ ARMOR LOCK.





* **Brute Chieftain**
Также известен, как Alpha Jiralhanae. Шлем защищает их от прямых попаданий в голову, к броне не прилипает большинство типов гранат. Вооружены обычно гравитационным молотом.







ИНТЕРВЬЮ

Первоначально Рич – шахтерская планета, куда люди прилетели добывать титан. Вот во что я готов поверить – так это в то, что человечество будет распространяться по вселенной в поисках природных ресурсов. Вспомните unobtainium из «Аватара», жадность и беспринципность людей, прилетевших на Пандору. Прилететь, высосать все ценное, невзирая на последствия, и отправиться дальше – особенность нашей культуры.

Традиционное исследование космоса топчется на месте. Но есть частная компания Virgin Galactic, которая готова самостоятельно запускать корабли на орбиту и зарабатывать на этом деньги. Так богатые смогут полететь в космос, и стоит им увидеть выгоду – и они пойдут гораздо дальше. Вспомните историю с платформой BP в Мексиканском заливе; под ней – две мили воды, и на такой глубине люди сверлят земную кору, сосут нефть, не понимая, чем рискуют. Ведь только три процента глубин океана досконально исследовано, и чем это отличается от покорения космоса?

По нашему сценарию, экспансию человечества контролируют правительство и военные, в реальном мире, скорее всего, высаживаться на других планетах будут частные компании. Но разница невелика – в обоих случаях людьми движет жажда наживы. И, хоть Мастер Чиф и положительный герой, в конечном итоге он работает на стороне тех, кто желает подавлять, контролировать, захватывать, получать.

? Еще одна важная деталь. Halo: Reach – приквел, поэтому в теории в игре не должно быть никаких новых видов оружия, более продвинутых технологий. Как вы обошли это ограничение?

Верно, события Halo: Reach происходят за месяц до событий первой части Halo, поэтому в целом оружие и техника – те же самые. Но планета Рич – главная военная база человечества, именно там шла подготовка спартанцев, испытывались прототипы оружия и боевой техники. Поэтому там есть много образцов, не поступивших в массовое производство и утерянных после падения Рича, и это четко оговаривается в игре. Конечно, удобно то, что спецвозможности спартанской брони Мастера Чифа «сломались» после битвы на Риче, но тут не придерешься – все концы увязаны.



Мир Forge

Редактор уровней Forge появился еще в Halo 3, в Reach его возможности возросли многократно. Геймеры могут выдумывать самые замысловатые локации, используя сотни и тысячи готовых объектов, а потом делиться ими с друзьями.









Reach – возможность играть в Firefight за другую сторону. Причем механика, что характерно, устроена иначе, чем в родственной Horde из Gears of War 3 (см. предыдущий номер «СИ»), где нам разрешили взять под контроль локустов. Здесь бои идут пораундово: сначала ваша команда за землян, вражеская – за чужаков, затем все меняется местами. В роли ковенантов очки не начисляются вовсе, задача – испортить жизнь соперникам и не дать им наколотить слишком много скальпов AI-врагов. Несколько таких смен ролей – и подводятся итоги партии. Сотрудники Bungie не останавливаются на этом и показывают, как легко и просто можно создавать новые версии Firefight с произвольными правилами. Типы и поведение врагов, стартовый набор оружия, условия победы и начисления очков, – во встроенном редакторе можно копаться битый час. Несколько стандартных вариаций Firefight, которые войдут в финальную версию, как раз в нем и были созданы на спор и приколу ради – никаких специальных «деволоперских инструментов» не потребовалось. Самый простой пример: все земляне экипированы джетпаком и ракетной установкой с бесконечными патронами. «Мы уверены, что фантазия геймеров пойдет куда дальше нашей! Мы готовы сделать самые удачные модификации официальными режимами Halo: Reach», – делятся планами разработчики.

Мультиплеер-сессия и вправду затягивается. В Halo: Reach, по сути, собраны все лучшие идеи из жанра соревновательных FPS за всю его историю, творчески переработаны под мифологию Halo и консольное управление, плюс к этому добавлено еще столько абсолютно нового, до первой Halo в играх не встречавшегося. Deathmach и team deathmatch, штурм/оборона базы, capture the flag, king of the hill перемешиваются в голове в безумный сон, где я убивал, резал ножом и взрывал моих европейских коллег; кажется, чаще всего моей жертвой был редактор GamePro в красном костюме. Больше всего эмоций оставил режим охотника за головами. Случайная ракета из-за угла – и мой герой падает, рассыпая по полу базы бережно собранные черепа. «Все пропало, все нажитое честным трудом», – сокрушаюсь я и готов кинуть в кого-нибудь джойпадом.

«Кстати, нужно ли проходить сингл, накапливать какой-то внутриигровой опыт, чтобы открывать все эти замечательные мультиплеер-режимы или, например, самые продвинутые виды оружия?» – интересуюсь я. Очки в игре действительно есть, но нужны лишь для получения предметов в редакторе костюмов. Выбрать внешний вид шлема, перекрасить костюм, сменить пропорции женской модели в закладке Armory – еще одна увлекательная игра в игре, но на эффективность в бою дизайнерские



Внизу: Мультиплеерную демоверсию Halo: Reach скачало два с лишним миллиона человек, их фидбек был учтен при работе над финальным вариантом.



изыски никак не влияют. Средство самовыражения – и только. И все же Halo: Reach так косвенно мотивирует сначала пройти сингл, а потом уже идти в мультиплеер, – для геймеров-новичков, только-только переучивающихся с PC-шутеров, такая мягкая подсказка важна.

Знакомство с Halo: Reach заканчивается, диктофон с записанным интервью – уже в рюкзаке. «Мы расширяемся, переезжаем в новый офис – через пару месяцев нас здесь не будет», - хвастаются в Bungie. Прощайте, переговорные комнаты Grunt и Elite, Halo-инсталляция у входа и безразмерные концепт-арты на стенах. Заканчивается и история Halo – громко, ярко, с хлопком дверью перед уходом. Но этот яркий, незабываемый момент в жизни людей, с блеском в глазах творящих Bungie-магию на берегу озера Вашингтон, сохранится для нас навсегда – пока на свете останется хотя бы один диск Halo: Reach. До встречи на планете Рич.

ИНТЕРВЬЮ

?Мне всегда было интересно, как вам удалось с первого раза создать такую классную игру, как Halo, сразу же сделать ее эталоном консольных FPS? Изучаете ли вы то, что делают конкуренты, сравниваете ли новые выпуски Halo с играми, вроде Gears of War?

Конечно, мы играем в Gears of War и Modern Warfare и получаем от этого удовольствие – как и все остальные геймеры. Но особенность Bungie – в чудовищно строгом контроле над всем, что мы делаем. Вся наша команда сверхкритично относится к играм, и в первую очередь – к собственным. Например, когда у нас готов очередной уровень или новый вид оружия, то мы, сравниваем это с аналогами в других играх или фильмах и переделываем его, пока не получится что-то уникальное. Но это только часть пути, самое-самое начало. Повторюсь, мы в Bungie требовательны просто до ужаса. Каждая деталь игры последовательно утверждается командой, и если уж проходит через все круги ада, то можно быть уверенным: она реальна крутая. Насчет ада я не шутил.

?А в какие игры вы играете просто удовольствия ради?

Сейчас свободного времени не так много, сидим с утра до вечера в офисе. Поэтому я очень требовательно отношусь к играм, не покупаю что попало. Это должна быть реально крутая вещь, о которой с восторгом говорят все друзья. Если говорить о жанрах, то я, разумеется, люблю шутеры от первого лица. Но еще мне нравятся игры с действительно круто проработанными мирами. Вот взять, например, Assassin's Creed. Что Палестина времен Крестовых походов, что Ренессанс в Италии воссозданы очень детально и достоверно – просто класс. Но у нас в Bungie есть самые разные люди, вкусы не совпадают, и мы часто спорим о том, что круто , а что – не очень. И, знаете, это помогает в работе.

?И последний вопрос. Лет десять назад японские игры были очень популярны во всем мире, а сейчас это уже не так. В том числе – благодаря Halo. Какие японские игры вам нравятся? И почему, как вы думаете, их популярность с годами уменьшается.

Я раньше не задумывался об этом, но вы совершенно правы. Я сейчас не так часто играю в японские игры, как раньше. Мои любимицы – Ico и Shadow of the Colossus. Еще мне очень нравилась Katamari Damacy, честное слово – взорвала мозг. Но в последнее время я не видел японских игр такой же художественной силы. Не удивлюсь, если они существуют, но я почему-то о них просто не знаю. Кстати, я догадываюсь, что помогло Halo быстро набрать популярность. Нашей игрой легко наслаждаться с друзьями, в ней несложно сохранить видеоролик или сделать скриншот и послать другу. В результате коммьюнити растет как на дрожжах, и само собой, все хотят попробовать Halo. Так что да – наше преимущество таково: игра идеально заточена на то, чтобы люди передавали информацию о ней другу другу. **СИ**



Noble One (Carter-A259)
Командир Noble Team, главный герой короткометражки Birth of a Spartan, показывающей, как создаются суперсолдаты класса SPARTAN-III.

› FIFA 11

Все отечественные поклонники цикла FIFA могут быть довольны. После нескольких лет томительного ожидания PC-версия обзаведется консольным игровым движком, а владельцы Xbox 360 и PS3 получат в свое распоряжение российскую лигу. За окном слышен радостный гул вувузел.



Андрей Загудаев





Москва. Полдень. Просторный зал ресторана «Тинькоф». Ваш непокорный слуга в компании двух небритых сотрудников EA Canada и одного популярного российского футболиста играет в консольную версию FIFA 11. Презентацию ведет Дэвид Раттер – продюсер NG-версии самого популярного футбольного симулятора на планете. «Сейчас я продемонстрирую новинку «Персонализация+» в действии», – ухмыляется Дэвид и выбирает сборную Аргентины, с футбольным волшебником Месси в составе. «Персонализация+» – одно из самых важных нововведений в консольной версии игры. Виртуальный футболист в FIFA 11 использует манеру поведения, уникальные движения, – в общем, все уникальные черты прототипа. Например, выбрав испанскую «Барселону», уже через несколько минут игры вы почувствуете, насколько это легкая, маневренная команда. Лидеры испанского гранда – Ибрагимович, Хави или Иньеста – используют те же козыри, что и в настоящей жизни: Иньеста неудержим в дриблинге и очень подвижен, Ибрагимович практически непобедим в силовой борьбе и на втором этаже, а Хави, на сегодняшний день – лучший в мире футбольный дирижер, грациозно ведет игру команды в центральной зоне, раз за разом разрезая оборону соперника ювелирными передачами.

Помимо сугубо игровых характеристик, «Персонализация+» отвечает и за внешний облик футболистов. Дэвид показывает мне слайд из презентации, на котором звезды мирового футбола расположены в антропометрическом порядке – от самого миниатюрного полузащитника «Интера» и вице-чемпиона мира в составе сборной Нидерландов Уэсли Снейдера до английского гиганта Питера Крауча. В консольной версии FIFA 11 будет присутствовать более 30 разновидностей телосложений, которые будут заметно влиять не только на внешность футболиста, но и на его манеру игры.

Для демонстрации следующей новинки, Pro Passing System, обычными слайдами не обойтись, и Дэвид включает заранее заготовленный видеоролик: на экране компьютерное чучелко пытается отдать точный пас под углом в 90 градусов. «Чем выше игровой скилл виртуального футболиста, – объясняет Раттер. – тем точнее – читай, ближе к идеальной траектории – он пасует». Система Pro Passing, несмотря на недвусмысленное название, также отвечает и за остальные технические приемы – обработка мяча, точность ударов или, например, выбор позиции вратарем при стандартных положениях.

Разгромив звездную Аргентину скромной сборной Ганы 5:2, я спрашиваю о новых режимах игры, и вся троица начинает загадочно улыбаться. Слово берет Дэвид: «В прошлом году, несмотря на очень радушный прием в прессе, нас частенько журили за скучные Manager Mode и Be A Pro. В FIFA 11 мы решили объединить эти два режима и дать возможность игроку самому выбирать, в какой роли он хочет выступать – менеджера, играющего тренера или подневольного футболиста». Заручившись поддержкой крупнейших европейских спортивных изданий – таких, как французский l'Equipe, итальянская La Gazetta Della Sport и испанская Marca, – создатели игры кардинальным образом изменили внешний вид карьерного режима. Главное меню отныне напоминает стартовую страничку современного информационного сайта – здесь в реальном времени публикуются футбольные новости, интервью с игроками и другая полезная информация. Раттер обещает, что роль игрока в околофутбольной шумихе



Вверху: К сожалению, российских стадионов в FIFA 11 нет.

сильно возрастет – нам придется самим давать интервью, созывать экстренные пресс-конференции, а также тет-а-тет вести переговоры с футболистом и агентом по поводу его перехода в вашу команду.

Несмотря на все вышесказанное, самой главной новинкой консольной версии FIFA 11, безусловно, станет появление Российской премьер-лиги. На лице Раттера, когда тот рассказывает о долгих, изнурительных переговорах с представителями российского футбольного руководства, проступают еле заметные капельки пота. «Несколько лет назад мы пообещали игрокам, что приложим все усилия, чтобы именно в консольной версии FIFA присутствовал российский чемпионат, и мы сдержали слово», – продолжает Раттер. Я предлагаю Дэвиду еще один матч, но уже российскими клубами, чтобы оценить проделанную EA Canada работу. К моему удивлению, Раттер очень хорошо разбирается в российском футболе и на каверзный вопрос, в какой команде играет вратарь Нарубин, молниеносно отвечает – «Амкар». В итоге мы с продюсером выбираем те же клубы, что часом раньше до нас схлестнули комментатор Соловьев и футболист Семак – столичный «Спартак» и казанский «Рубин». Вся атрибутика – логотипы клубов, форма, составы команд – в FIFA 11 полностью соответствуют реальности. К сожалению, российских стадионов – хотя тот, на котором мы играли, был очень похож на БСА «Лужники» – в игре нет. Впрочем, чтобы как-то меня подбодрить, оба продюсера, в один голос рассказывают, что в FIFA 11 появится возможность загружать в память игры со своего жесткого диска собственные кричалки, даже матерные, или, например, разъяренный гул южноафриканских вувузел. Настроение чуточку улучшается.

В конце второго тайма, при счете 0:1 в пользу «Спартака», краем глаза заметив, что Иан Джарвис, продюсер PC-версии FIFA 11, откровенно заскучал, задаю Раттеру последний вопрос: «Когда в футсимах появятся адекватные арбитры?» Дэвид смеется: «Я, как англичанин, вас прекрасно понимаю. Вспомните незасчитанный гол Лэмпарда в поединке с Германией на минувшем ЧМ в ЮАР. За прошедший год наша команда немало поездила по миру, мы очень долго изучали манеру судейства в разных странах и попытались отразить эти отличия в FIFA 11». Буквально через минуту после этих слов виртуальный Семак на экране получает красную карточку за негрубый подкат в центре поля, и Раттер, неловко улыбнувшись, спешно удаляется к другим журналистам.

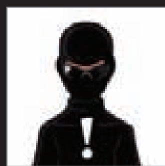
«Откуда у вас столько сил и энергии – выпускать, по сути, вместо одной – две FIFA, не считая мобильных и казуальных версий, в год?» – задаю вопрос повеселевшему, но заметно нервничающему Иану Джарвису – это его первый пресс-тур в карьере. «У нас очень большая компания, – улыбается Иан. – А еще мы очень любим футбол, свою работу и стараемся не играть в офисе в Rock Band». Несмотря на громкие заявления, PC-версия все же будет использовать прошлогодний, пусть и порядком модифицированный движок консольной FIFA 10. Учитывая прошлое, использование мышки сводится исключительно к удобному серфингу по меню, а непосредственное управление футболистами на поле можно осуществлять либо на клавиатуре (что очень неудобно), или при помощи геймпада. Из других приятных новостей: в PC-версии будут присутствовать все прошлогодние наработки EA Canada – включая режим Virtual Pro и улучшенный физический движок.

Единственным козырем в рукаве PC-версии (не считать же таковым возможность игры по LAN, в самом деле), остается внешний вид игры. Картинка может похвастаться мягкими текстурами, идеальным освещением и, в целом, на несколько корпусов опережает оную из консольной версии. Чтобы запустить FIFA 11 на полных оборотах, вам понадобится не очень мощный компьютер: средненький двухъядерный процессор, 2 гигабайта оперативной памяти и видеокарточка, аналогичная по характеристикам GeForce 8800GT.

В финале – прекрасная новость для всех поклонников казанского «Рубина» и Сергея Семака лично. Прославленный российский спортсмен впервые в истории игровой индустрии окажется на обложке футбольного симулятора. «На самом деле, быть лицом FIFA 11 не только большая честь, но и большая ответственность, – рассказывает Семак. – Помимо участия в рекламной кампании, я очень тесно общаюсь и делюсь информацией о российском футболе с сотрудниками EA Canada». Одним словом, если и зазвучит когда-нибудь в FIFA бессмертный футбольный гимн Матвея Блантера, то только благодаря стараниям Семака. Поздравив капитана сборной России по футболу со свежей победой над столичным «Спартаком», задаю последний, но очень заинтересовавший его вопрос: «Если бы футболиста Семака не существовало или он был занят другими проектами, кого бы из коллег вы порекомендовали на свое место?» После паузы Сергей все же ответил: вратаря «Рубина» Сергея Рыжикова – он прекрасный человек и классный футболист. **СИ**

ВИРТУАЛЬНЫЙ ФУТБОЛИСТ В FIFA 11 ИСПОЛЬЗУЕТ МАНЕРУ ПОВЕДЕНИЯ, УНИКАЛЬНЫЕ ДВИЖЕНИЯ, – В ОБЩЕМ, ВСЕ УНИКАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ ПРОТОТИПА.

Новые некроморфы станут еще уродливее старых, а значит, бояться опять будет скучно.



Святослав Торик

Dead Space 2

Несмотря на то, что в первой Dead Space не было ничего своего, она сумела захватить внимание современных поклонников survival horror и даже получила несколько престижных наград за атмосферу и саунд-дизайн. Теперь разработчики делают вторую (de facto четвертую) серию, которая грозит забрать себе все остальное.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter.third-person. sci-fi
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель/дистрибьютор:
EA Russia
Разработчик:
Visceral Games
Страна происхождения:
США
Мультиплеер:
co-op/vs/team_based, local/online

ДАТА ВЫХОДА
25.01.2011

Первая Dead Space вышла в конце 2008-го, когда жанром survival horror безраздельно владели японские сериалы про вирусы и туманы. Новинку от EA окрестили удачной смесью Alien, The Thing и System Shock, облепили медальками и средней оценкой в 87/100. Две недели спустя на полках с DVD-релизами появился мультфильм-приквел Dead Space: Downfall, и тут всем стало ясно, что EA трамбует местечко для очень серьезного претендента на лавры Resident Evil. Такой вывод сейчас, полтора года спустя, делается предельно просто: структура вселенной Dead Space становится прозрачнее и объемнее с каждым новым битом информации о ней. Как и в RE, здесь все строится на событиях и персонажах: таймлайны игр, комиксов и мультфильмов начинаются то порознь, то вровень, причем мультимедийные герои частенько пересекаются друг с другом, а события великолепно сопровождают и дополняют друг друга (см. замечательные концовки DS: Downfall и DS: Extraction, например). В этом мире есть самоотверженные бойцы, невинные жертвы, тайные правительственные агенты, суровые командиры, самоубийцы поневоле, религиозные фанатики и простые инженеры. И пусть большинство из них живет не дальше третьей реплики, они навсегда остаются в наших сердцах.

Однако все портит очевидный противник, раса таинственных некроморфов. Дизайн большинства врагов бесхитростен: это обычные люди, просто они лишились нижней челюсти, а из спин у них выросли тонкие хитиновые клешни; все прочие представители – очередная вариация на тему «чего б такого придумать под Гигера, а лучше под Silent Hill». Некроморфы обладают типичным коллективным разумом, способным оперировать на внушительных дистанциях, а также отвратительной способностью превращать все живое в себе подобных (знакомо, да?). Основная проблема одна: в этих монстрах нет ничего человеческого ни на физическом уровне, ни на ментальном – для зрителя они мертвы во всех смыслах этого слова. Потребитель современной культуры уже давно научился не бояться изощренных форм, сколь бы антропоморфными они ни были, и лишь при проявлении минимальной эмоции со стороны пришельца зритель готов подпустить бета-эндорфинчику в кровь. Вот если бы некроморфы стонали или плакали кровавыми слезами, как в Forbidden Siren...

Поэтому, видимо, разработчики решили сместить акценты, еще больше увеличивая мелкие детали. Исаак Кларк теперь официально ментальный инвалид, потому что не надо говорить психиатру, что ты разговаривал со своей мертвой девушкой на заброшенном корабле. Эта деталь здесь неспроста: весь сиквел Исаак будет сражаться не только с некроморфами, но и с порождениями своего разума. Воздействие Красного Маркера, артефакта из первой части, не


Город-станция The Sprawl расположена на спутнике Сатурна – Титане. Этак мы в третьей части будем Землю от некроморфов отбивать.


Вверху: Камера в Dead Space 2, по всей видимости, будет более свободной, чем раньше. Хотя можно ли самому менять ракурс – неизвестно.

прошло бесследно, хотя оно и так было несколько мягче по сравнению с другими влияниями (почти все посетители обелиска сходили с ума и убивали друг друга и себя).

Память о прошлом – Черный Обелиск

Пора, пожалуй, ликвидировать безграмотность кратким пересказом предыдущих серий. Итак, конец XXIII века. В пуэрто-риканской деревушке, расположенной возле затопленного кратера, происходят странные события. Прибывший на место геофизик Майкл Альтман обнаруживает сигналы, исходящие от расположенного на дне кратера обелиска (позже он станет известен как Черный Маркер). Обелиск умеет отдавать телепатические приказы, высылая респондентам образы умерших родственников, которые и озвучивают его волю. Символы на обелиске оказываются формулой ДНК, расшифровав и воссоздав которую, ученые дают жизнь первому некроморфу. Это существо, управляемое высшим коллективным разумом (старый добрый Hivemind), способно сначала убить человека, а затем превратить его в еще одного некроморфа, фактически подняв его из мертвых. Это дает некоторым посвященным повод поклоняться Майклу как первооткрывателю обелиска и великому пророку (который к тому же обладает иммунитетом к телепатическим приказам Маркера), показавшему, что жизнь после смерти существует, пусть и не в самом приятном виде. После череды жутких событий Альтмана против его воли превращают в святого мученика и основателя новой религии – Унитологии.

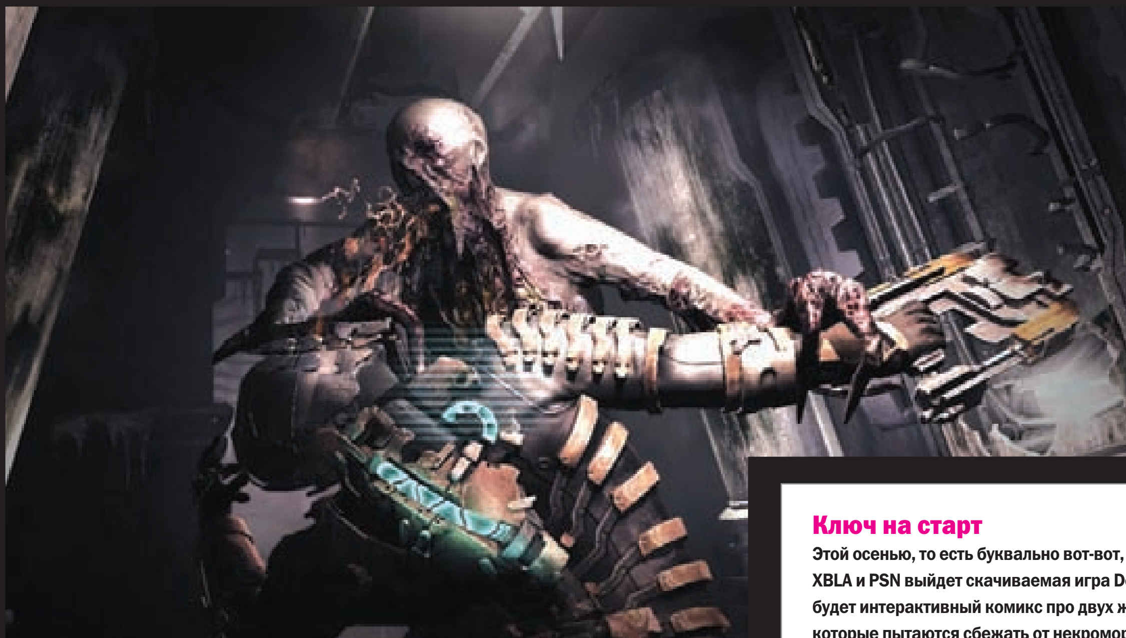
В 2508 году на весьма отдаленной («несколько миллионов световых лет», как любезно сообщает нам героиня мультфильма Dead Space: Downfall) колонии Эгида VII происходят не менее странные события. Начинается все с того, что колонисты, присланные на планету добывать ценную руду, откапывают тайно завезенный до того обелиск – Красный Маркер. Это созданная учеными Земли копия Черного Маркера, причем копия настолько удачная, что при установке его на Эгиду VII и последующей расшифровке символов происходит примерно та же история, что за двести лет до того на Земле: появляются некроморфы, и в следующий годовой бюджет расходы на экспедицию уже не подверстываются. Означенные колонисты обо всем этом не знают, но подозревают неладное: самоубийства и вспышки агрессии с последующим рукоприкладством как бы намекают. Откопав Красный Маркер, шахтеры сообщают о находке на самый верх, и вскоре земное начальство высылает космический грузовик «Исимура», чтобы забрать артефакт.

В тот момент, когда «Исимура» отрывает обелиск от планеты, от колонии Эгиды VII остается лишь несколько человек, рванувших к заветному кораблю. Капитан, впрочем, считает, что объявленный им карантин – это святое, и не пускает никого внутрь. Один нелегал с якобы мертвой женой, правда, проскочил все заслоны – и отсюда началась веселая свистопляска на грузовозе. Прибывший в составе ремонтного катера «Келлион» Исаак Кларк расправляется с монстрами и спускается с Маркером на поверхность планеты. После этого Эгида VII фактически саморазрушается, а Кларк отправляется в спасательной шлюпке к огромной космической станции The Sprawl.

ТОННЫ ОДУШЕВЛЕННОЙ МЕРТВЕЧИНЫ НА ЕДИНИЦУ ВРЕМЕНИ, СДАБРИВАЕМЫЕ ОЧЕРЕДНОЙ ПОРЦИЕЙ ТРАГИЧЕСКИХ СУДЕБ.

Уроки выживания

Самое главное, на что я надеюсь, – это то, что предельная, буквально христианская доброта, сопровождающая франшизу, никуда не денется. Смотрите: в DS: Downfall погибают абсолютно все участники драмы; в DS: Martyr выживают два второстепенных персонажа; в DS выживает только Исаак; в DS: Extraction – выживают трое (хотя финальный кадр вносит сомнения). Учитывая, что по сюжету Dead Space 2 Исаак просыпается в госпитале космического города The Sprawl (более миллиона жителей!), расстрельный список беспощадных сценаристов будет насчитывать десятки, а то и сотни тысяч – это вам не жалкий грузовоз «Исимура». Скорее всего, данный факт также свидетельствует о переходе сиквела на Темную Сторону массовой нарезки бесчелюстных лазерным автогеном. Вместо одновременного сеанса расчлененки с двумя-тремя монстрами – тонны одушевленной мертвечины на единицу времени, сдабриваемые очередной порцией трагических судеб и правительственных заговоров на продвинутом движке игры. Подтверждение



Слева: Заметно пополнился список катсцен, красочно демонстрирующих смерть Кларка от разных причин. Через пару дней после выхода игры – все на YouTube, вбивать Dead Space 2 death scenes.

тому – первый же представленный на E3 монстр по кличке «Сталкер». Похожий на собаку (привет The Thing?), он бродит исключительно стаями и набрасывается из темных углов на ничего не подозревающего инженера. Другое существо по кличке «Ползун» – это странный младенец, также путешествующий по станции в толпе себе подобных. Звучит неплохо, теперь главное, чтобы рука бойца колоть не устала.

Кстати, к The Sprawl направлялись и выжившие в Dead Space: Extraction. В каком виде они доберутся до города, учитывая, что на их шаттле в последнюю секунду завелся некроморф, – это очень отдельный вопрос, но поскольку один из персонажей играет крайне важную роль во всей этой истории (у Лексин иммунитет к глюкам Маркеров), скорее всего, без сюжетообразующих встреч игра не обойдется. Может, у них даже любовь заведется, а то Исаак на одних разговорах со своей погибшей Николь долго не протянет. И это, кстати, одна из важных сюжетных мотиваций: таинственная докторша утверждает, что у Кларка прогрессирующее слабоумие, которое может быстро превратить рукастого инженера в безвольный овощ. Будет ли по такому случаю введено ограничение на время прохождения – пока неизвестно, но было бы забавно наблюдать что-нибудь этакое с психикой протагониста, как это было в Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth.

Равно как неизвестна и доля самостоятельности Кларка в событиях второй части Dead Space. Разработчики пообещали, что он наконец-то начнет разговаривать с собой и другими персонажами, а не только лишь выслушивать и исполнять чужие приказы. Учитывая, что город большой, а за Кларком помимо прочего охотятся агенты правительства и церкви Унитологии, ему определенно понадобится помощь. С другой стороны, инженер и сам парень не промах – ловкое обращение с лазерным резаком никуда не делось, к тому же на протяжении сиквела он сможет неоднократно его улучшать. Модули-нарукавники вроде стазиса и кинезиса отлично работают в городских условиях и по-прежнему являются серьезным тактическим элементом игры. Прочее оружие типа плазменной винтовки тоже никто не отменял, более того, добавились и новые способы изничтожения некроморфов. Взять, например, «растяжку» – достаточно поставить эту мину на поверхность, как та выпустит голубые лучи, пересекая которые монстр обречет себя на очевидную смерть от разрыва на куски. Однако не все так просто: каждый враг уязвим к весьма ограниченному списку оборудования. Кому-то достаточно отрезать конечность, а кого-то придется ошарашить электрическим гарпуном, и лишь потом добить мощным плевком плазмы в нос. Кларк теперь не столько высококвалифицированный инженер, сколько озлобленный и травмированный на всю голову боец, и цели у него, равно как и средства – вполне себе военные.

В космосе никто не услышит

Обзавелся Исаак и новым костюмчиком, еще больше придающим ему сходство с Железным Человеком. Правда, несет он чисто косметическую функцию – по заверению продюсера

Ключ на старт

Этой осенью, то есть буквально вот-вот, на сетевых сервисах XBLA и PSN выйдет скачиваемая игра Dead Space: Ignition. Это будет интерактивный комикс про двух жителей The Sprawl, которые пытаются сбежать от некроморфов за несколько часов до того, как проснется Исаак Кларк и наваляет недомертвецам по полной программе. По ходу пьесы игрок сможет определять ключевой выбор – например, рвануть героям налево или направо. Периодически ему будут предлагать пройти логическую мини-игру (их будет аж три вида), от результатов прохождения которой будет зависеть срок появления надписи Game Over. Действия игрока приведут его к одной из четырех концовок и некоего бонуса для грядущей Dead Space 2.



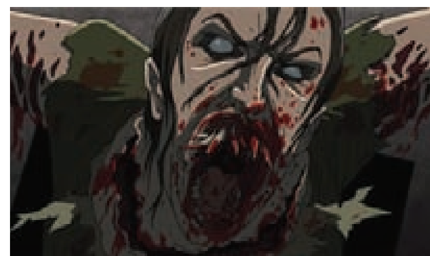




И как всегда, Исаак Кларк заслоняет собой треть экрана. Понятно, почему новая версия костюма стала облегающей – еще немножко обзорного пространства появилось.

Ответили за последствия

За полтора года EA выпустила интерактивный промо-вебсайт, две полноценные игры, одну книжку, один полнометражный мультфильм и два набора комиксов. Останавливаться поздно, поэтому на ближайшее будущее запланирован сборник мини-игр (см. соседнюю врезку) и комикс Dead Space: Salvage. А одновременно с Dead Space 2 выйдет новый полнометражный мультфильм Dead Space: Aftermath (от Roman Studio, что делала DS: Downfall). Он расскажет о печальной – а как еще? это Dead Space, детка – судьбе корабля O'Bannon. Его прислало то ли правительство, то ли церковь Унитологии, чтобы изъять артефакт с гибнущей Эгиды VII. Чем заканчиваются подобные задания, мы все прекрасно знаем. Надеюсь, что нам покажут какие-нибудь новые свойства Красного Маркера, а то в очередной раз одну и ту же тему с некроморфией всего живого мусолить как-то скучно.



игры Стива Папутсиса, можно ходить и в старом комбинезоне, даром что холодный голубой свет льется из шлема и позвоночника при любом раскладе. К ботинкам можно будет приделать ракетные двигатели, что позволит еще лучше ориентироваться при нулевой гравитации – все верно, добро пожаловать в открытый космос. Разработчики утверждают, что фишка с невесомостью будет встречаться чаще, чем раньше, и не всегда поводом будет служить сюжетный поворот. В некоторых случаях Исаак сам сможет устраивать 0G, разгерметизировав помещение (через расстрел стекла, например). А дальше уже дело техники.

Деление на уровни грозится уйти в небытие, поскольку The Sprawl – это все-таки цельный город. Нет, скорее всего, никакой «песочницы» не будет, просто к свободе действий присоединится свобода передвижения, позволяя Исааку выбирать направление поиска цели (а-ля Bioshock?). Улучшенный движок будет выжимать из консолей текущего поколения все, на что они способны (за PC-версию тоже не страшно), и демонстрировать куда более красивую картинку, чем мертвое пространство корабля «Исимура».

Про мультиплеер неизвестно ничего, кроме того, что он будет. Официального анонса не было, но Visceral Games открытым текстом объявляли о вакансии дизайнера мультиплеерных уровней для сиквела Dead Space. Значит, эта фишка уже стоит в плане разработки, причем не на последнем месте, так что вряд ли от нее откажутся за полгода до релиза. Однако не стоит ожидать полноценный кооперативный режим прохождения, скорее всего, это будет онлайновое развлечение типа «люди против некроморфов» для галочки и дополнительных достижений. Все-таки Dead Space 2 берет мощным синглом, а кого и чем можно напугать в мультиплеере?



Вверху: Некоторые монстры заметно изменились со времени последней встречи... или это вирус мутировал? Черт, опять RE запахло.

И напоследок интересный момент. Ограниченное издание для PS3 включает помимо прочего полноценный римейк Dead Space: Extraction (оригинал вышел на Wii) с поддержкой контроллера PlayStation Move. Более того, одновременно с релизом в PSN появится скачиваемая версия Dead Space: Extraction. По-моему, вполне себе стимул приобрести PS Move этой осенью, чтобы темными зимними вечерами отстреливать некроморфам конечности при помощи волшебных палочек. **СИ**

В невесомости ориентироваться будет так же просто, как в оригинале. Магнитные ботинки и ракетный ранец в помощь.



Когда скучно, можно сделать следующее: найти черты сходства у самых разных предметов и выстроить на этом какую-нибудь Теорию. Например, такую: сиквелы PlayStation 3-эксклюзивов не разочаровывают да и вообще прекрасны. Меня лично в этом убедили Resistance 2, Motorstorm: Pacific Rift и, конечно же, Uncharted 2. Плюс, скоро еще выйдет LittleBigPlanet 2, которая будет ого-го. Или вот inFamous 2.

inFamous 2

PS3

НА ГОРИЗОНТЕ

Хотя вторую inFamous можно будет с полным правом приводить в доказательство Теории еще очень нескоро – примерно через год, – уже сейчас заметен поразительный прогресс по сравнению с первой частью, виден возросший уровень всего проекта в целом. Кстати, параллель можно провести также между Sucker Punch, разработчиками inFamous, и Naughty Dog, создателями Uncharted: обе студии трудились для Sony над милыми платформерами про пушистых зверей, Sly Cooper и Jak соответственно. И хотя в Jack пушистым был Декстер, а не сам Джэк, все равно – мультяшное антропоморфное зверье уже мало кого сегодня интересует, лучше сконцентрироваться на настоящих героях! Как Натан Дрейк! Или на супергероях, как Коул МакГрат! Или на супер-супергероях, как Коул МакГрат в inFamous 2!

На самом деле, перепрыгнуть с умилительных воровских похождений енота Слая на супергеройскую драму оказалось не таким уж безумным и безнадежным ходом. Sucker Punch по сути расширила и видеоизменила свою концепцию, выработанную еще в Sly: легкая и понятная акробатика, свободный город – все это в том или ином виде уже было сделано, оставалось увеличить масштаб. И уже в inFamous можно было носиться по городу как электрический заряд, скакать по крышам и вскарабкиваться на высоченные башни, а также устраивать настоящий мини-апокалипсис с таким количеством пиротехники, что шутить в этом предложении над эпилептиками даже как-то неприлично. Ощущение всемогущества, умело подкреплявшееся по мере прохождения, было чуть ли не главной положительной эмоцией. Впечатления могла подпортить не самая выдающаяся техническая сторона (частые баги и ошибки, невыразительная графика) да повторяющиеся второстепенные задания. И сюжет. Он, наверное, был самым слабым звеном первой части: о существовании каких-то образов, характеров, их мотиваций игрок узнавал, лишь когда оператор пускал комиксные заставки, – а это случалось примерно раз в пару часов. В остальное время показывали или скриптовые сценки с постановкой уровня Daikatana (ух, что это я про нее вспомнил?) или выдавали за сюжет жужжание радиопереговоров в ухе. Под конец, правда, повествование разгоняется и сценаристы грузно вываливают все козыри, после чего ты сидишь с лицом «что это вообще было?!» и... начинаешь ждать сиквел. Ура, дождались!

Как уже было сказано, до выхода игры остается примерно год (самый оптимистичный прогноз – следующая весна), поэтому многое сейчас неиз-

Внизу: Заклеенные пластырями трудовые мозоли для курьеров, не иначе, все равно что медали.

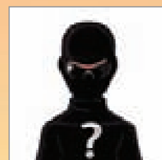
Повелитель стихий

Нет, ну, кажется, ничего в inFamous 2 нет стабильного. Коул получил способность управлять электричеством, так? Возможно, скоро все изменится. В трейлере есть кадры, где на ступеньках неизвестного здания с характерным звуком проступает изморозь, а мигом позже цифра «2» в логотипе игры меняет текстуру с ледяной на электрическую. Значит ли это, что МакГрат найдет новую, ледяную Лучевую сферу? «Аватар», не начинайся!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Sony
Российский дистрибьютор:
Sony
Разработчик:
Sucker Punch
Страна происхождения:
США

ДАТА ВЫХОДА
весна 2011



Вячеслав Мостицкий


Желтый ранец на спине был и в первой части, но этой детали не придавали никакого значения.

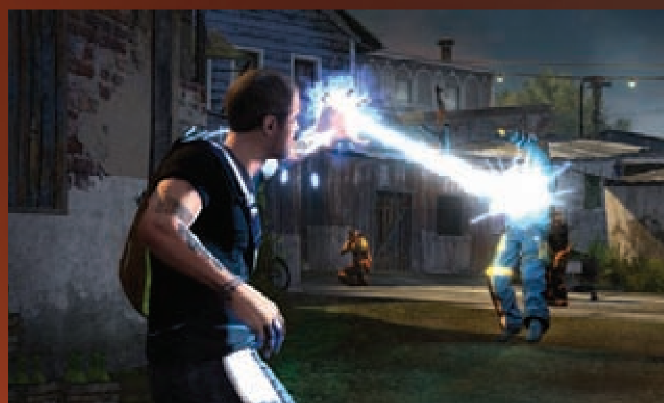
вестно или способно в дальнейшем поменяться. Разработчики так и говорят: «Вы, если что, не расстраивайтесь заранее, мы еще многое можем переделать!» Видимо, даже насчет открывающей сцены передумать. А вот какой она будет… Если вы относитесь к числу поклонников первой части, то можете спокойно дочитать этот абзац до конца. Если же хотите поиграть в inFamous, но стесняетесь, лучше перескочить на следующий во избежание спойлеров. Итак, в финале первой части главный злодей Кесслер оказывается самим Коулом, прибывшим из прошлого, чтобы подготовить Коуланастоящего к битве с могущественным существом, Зверем (The Beast), уничтожившим когда-то МакГратову жизнь, семью и где-то полмира. Таким образом, страшный электромагнитный взрыв в Эмпайр Сити, смерть любимой девушки, приобретение новых способностей, предательство Зика – все это было спланированным мероприятием Кесслера во благо дальнейшего будущего. Только вот просчитался он немного: Коул хоть и стал самым могущественным человеком (не будем придираться, он все же человек) в городе, для победы над Зверем этого оказалось недостаточно. Разработчики намекают, что этот эпизод – битва со Зверем и наше поражение – вполне может стать играбельным вступлением второй части. Если так, то эффект получится даже круче, чем у God of War III в первые полчаса.

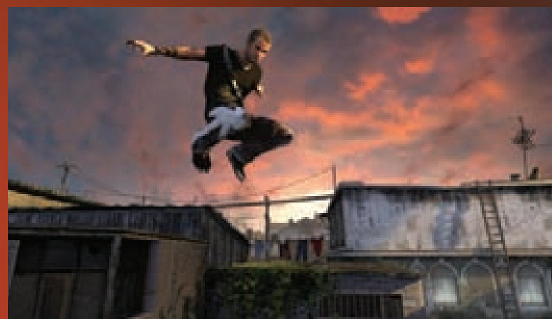
В Sucker Punch честно признают свои ошибки и пытаются их исправить в сиквеле. Сюжету теперь уделят самое пристальное внимание, у героев, чье число возрастет, появятся прописанные характеры, события проиллюстрируют кинематографическими роликами на движке, а не стилизацией под комикс (это, впрочем, тоже останется, но мелькать будет реже). Завязка такова: после того, как Коулу наваляли, он решает отправиться в Нью-Марэ (New Marais), город, где организация Первых Сынов создала Лучевую сферу – устройство, дающее своему владельцу сверхспособности. Там ему предстоит узнать секреты организации, собрать по крупицам информацию о своем прошлом и, конечно, приобрести все новые и новые силы для борьбы со Зверем. Город вымышленный вдохновлен городом настоящим – Новым Орлеаном, в котором, как говорит продюсер, «есть все: маленькие улочки, современные здания, архитектурные памятники и т.д.» Интересно, трамваи «Желание» тоже будут? Как бы там ни было, новое пристанище Коула, пестрое, как серпантин, очень сильно отличается от холодного, мрачного, мегаполиса Эмпайр.

Внизу: Нейт Фокс, руководитель проекта: «Наша главная цель – сделать inFamous более личной, заставить игрока буквально прочувствовать каждое событие».

Первые Сыны – не единственная группа, которая встанет у Коула на пути. Militia, во главе с престарелым Бертрандом, захватила власть в городе. Организация, к слову, придерживается довольно агрессивной политики – истребить всех нелюдей. Под категорию последних попадают как люди со сверхспособностями, вроде Коула, так и жуткие мутанты с лезвиями вместо рук. После событий первой части и взрыва Лучевой сферы необычные умения стали проявляться у все большего числа людей – возможно, некоторые из-за этого превратились в уродов с огромной хищной пастью. Демонстрируемый на выставках эпизод начинается как раз с учиненного прямо на улицах города разгрома после очередного выступления Бертранда: солдаты Militia вперемешку с сотнями визжащих гражданских и мутантами, которые кромсают всех подряд. Выглядит очень... впечатляюще. В глаза сразу бросается главное отличие от первой части – великолепная, технологичная графика с большим количеством высокодетализированных объектов в кадре. В Sucker Punch одержимы идеей создать живой город, где постоянно что-то происходит. Судя по увиденному, пока это у них отлично получается. Но техническое совершенство выразилось не только в качестве графики, но и в уровне разрушаемости: теперь умело выпущенная



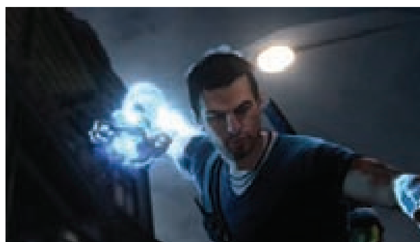




ГОРОД ВЫМЫШЛЕННЫЙ ВДОХНОВЛЕН ГОРОДОМ НАСТОЯЩИМ – НОВЫМ ОРЛЕАНОМ, В КОТОРОМ, КАК ГОВОРИТ ПРОДЮСЕР, «ЕСТЬ ВСЕ».

«Ба, да вас узнать нельзя, голубчик»
Игра была анонсирована в одном из летних номеров GameInformer, на обложке которого засветился Коул в своем первоначальном обновленном виде. Спустя некоторое время дизайн персонажа вновь изменился: Коул стал брюнетом. С прической! И наконец, третий, скорее всего финальный вариант, пока засвечен только в комиксном варианте. Только бы ему не отпустили патлы через пару месяцев...



энергетическая волна может сбить не только врага с ног, но и, например, балки крепления или хлипкие уличные постройки. Естественно, это нужно использовать в своих целях: вместо того, чтобы минуту целиться в засевшего на башне стрелка, можно взорвать сооружение – и проблема решена. Пиршества уровня Bad Company 2 ждать все равно не стоит – уничтожать позволено лишь определенные объекты и части зданий, просто их число по сравнению с оригиналом сильно возрастет.

Без высокой разрушаемости в inFamous 2, кажется, вообще никуда. Коул-то теперь не просто супергерой, а супер-супергерой, как шутят разработчики. Никаких амнезий, внезапных потерь способностей из-за некачественного супа на завтрак и прочих сценарных оказий в начале пути нам не подсунут, все по-честному. Ну, почти: поначалу Коул будет все же послабее того Коула, что получался в финале первой части, но тем не менее, многие способности, вроде скольжения по проводам или энергогранат, не нужно открывать еще раз. Выучивать придется только новые, особо впечатляющие и сильные способности. Пока были показаны три из них. Так, Коул наконец научился, держась за горизонтальную балку или карниз, бегать по стене, а не смешно закидывать ногу каждый раз, как захочет пошевельнуться. Еще на некоторых зданиях можно заметить особую металлическую конструкцию, что-то вроде стержня с креплением. Зарядившись рядом с такой, Коул за секунду вспорхнет ввысь и окажется прямо на крыше здания. Очевидно, что эти способности не боевые, а вспомогательные, дополняющие привычный ховерглайд и скольжение по рельсам и проводам. Из обновлений боевого арсенала особое впечатление произвело электрическое торнадо (возможно, пришедшее на смену удару грома – самой сильной способности в первой части): Коул складывает руки, делает замах, словно держит клюшку для гольфа, и выпускает огромный смерч, который затягивает в себя все, даже автомобили и вертолеты. Немного картинно, но зато эффектно и эффективно.

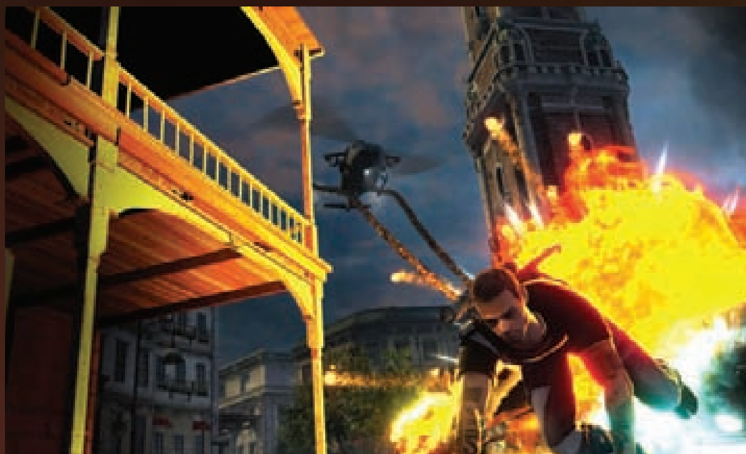
Новые трюки с электричеством – не единственное, чему герой научился к моменту прибытия в Нью-Морей. Поднимая все ту же тему допущенных ошибок, разработчики в очередной раз чешут затылок: «У нас была боевая система, но в то же время ее как бы и не было». Ну да, одна-единственная комбо на «квадрате» – слишком мало, чтобы можно было говорить о «системе». В сиквеле все по-другому: в руках у Коула железное орудие, похоже на плод любви электрошокера и водопроводной трубы. Стоит ли говорить, что с такой штукой рукопашные схватки становятся интереснее и зрелищнее? За обычный удар отвечает квадрат, а за добивающий – треугольник – вот и все, что нужно для красочных битв. Если в конце серии жать треугольник, то Коул в сло-мо сделает подсечку и закончит ударом ноги, или еще что-нибудь больно красивое.

А вот сейчас мы ступаем на зыбкую почву, когда начинаем говорить о самом Коуле МакГрате, точнее, о его облике. Тот персонаж, что вы сейчас видите на скриншотах – это Нат... простите, новый Коул. Который, что интересно, к тому времени, как вы прочитаете эти строки, уже устареет. Протагонист первой inFamous – довольно нейтральный на вид, но все же немного угрюмый, с прокуренным голосом мужчина, обычный курьер. Он – тот, кто может стать как famous, так и infamous, и в этом значительное достижение дизайнеров. А этот составленный по мотивам обложек GQ юнец, в ярком спортивном прикиде, с модными татухами, задорной улыбкой, – какой из него к черту получится злодей? И это не одни мы такие недовольные. Далеко не только мы. На самом деле, недовольных набралось столько, что в Sucker Punch решились... вернуть Коулу старый облик! Точнее, не совсем старый: волосы





Вверху: Не так давно Натан спасался от грузовика, а теперь Коул спасается от вертолета. Сцены построены по идентичному сценарию, и в Uncharted 2 это был один из самых зрелищных моментов.



чуть отрасли и черты лица немного изменились. В общем, смотрите где-то рядом.

Другой тяжелый случай – прямое следствие запущенности предыдущего: система морали, которая придавала особый шарм inFamous, пока находится в ранней стадии разработки. Иными словами, создатели думают, куда бы ее прикрутить, чтобы сильно не торчала. Если помните, в оригинальной игре в каждом ключевом (и не очень) для сюжета моменте предлагали выбрать злой и добрый способ решения. Пусть разделение было наивным, на черное и белое, но сказывалось на вариантах развития персонажа и изменяло его облик. В сиквеле же авторы не настолько сильно акцентируют на этом внимание, не выносят на суд публики как ключевую особенность, но и не ставят на ней крест. Может, репутация Коула и не так сильно повлияет на сюжет, зато варианты поступков обещают быть интереснее, чем в первой части – не такие очевидные. Нет, игрока не заставят делать то, что он не хочет, – просто ситуации предложат такие, что удобнее, выгоднее и спокойнее действовать, так сказать, по обстоятельствам, а не бездумно следовать по выбранному в начале игры пути. По задумке. Мы ведь все знаем, что такие хитрые концепции на практике работают достаточно схематично.

Хорошо, что в остальном в Sucker Punch достаточно уверены, и просто делают первоклассный блокбастер по проверенным формулам. Зрелищнее, разнообразнее, дороже. Надеюсь, Теория Сиквела все же подтвердится. А то я поспорил на гонорар за этот текст. СИ





Интервью

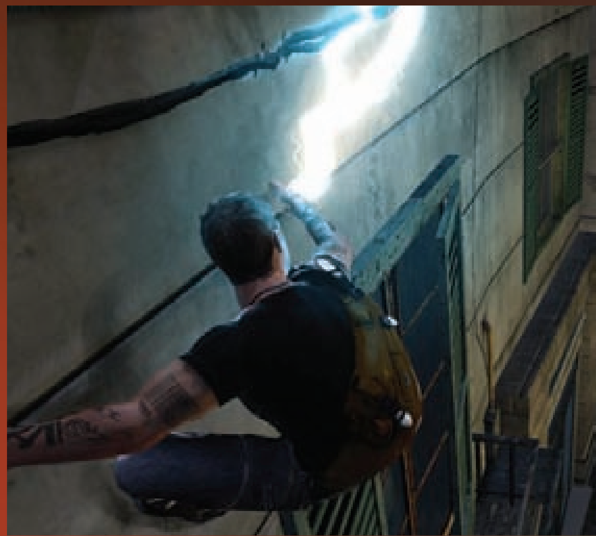
Специально для «СИ»! Подробностями новых похождений Коула делится Крис Циммерман, директор по развитию и со-основатель студии Sucker Punch.

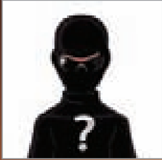
? Вы занялись inFamous 2 сразу после выпуска оригинальной inFamous или же пришлось ждать результатов продаж и одобрения Sony?

Да, как отправили inFamous в печать, так и засели за сиквел. Когда все было готово для отгрузки тиража, мы уже знали почти наверняка, что разработаем вторую часть. Мы считали, что сделали хорошую игру, и результаты тестирования на фокус-группах обнадеживали, так что мы не сомевались: количество проданных копий не окажется катастрофически низким. В Sony идею приняли на ура. Да и мы верили, что про Коула из можно сочинить немало классных историй, и не стали откладывать дело в долгий ящик.

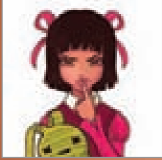
? Мы знаем, что до релиза осталось не меньше полугода, и все еще может поменяться, но наверняка что-то (скажем, сценарий, дизайн персонажей, особенности геймплея) уже готово, как минимум, на 90%. С чем вы уже разделались и что еще необходимо одобрить или протестировать?

Я думаю, вы будете поражены, узнав, сколько различных изменений мы вносим прямо сейчас! Конечно, от кое-чего уже не откажемся – например, местом действия так и останется город Нью-Морей, наше «переосмысление» Нового Орлеана. Общую канву истории – кто злодеи, какие драматические события происходят, что за враги появляются – тоже трогать не будем. Мы все еще работаем над новыми миссиями, добавляем и дорабатываем напильником геройские сверхспособности, вносим финальные штрихи в нашу переделанную систему кармы, настраиваем паркур…





Вопросы: Вячеслав Мостицкий



Перевод: Наталья Одинцова



Коул выглядит так непохоже на себя. И ведь это не финальный дизайн? Но наглый, мрачный Коул с хрипотцой в голосе, похоже, ушел насовсем. В чем причина этих перемен?

Мы все еще работаем над Коулом, поэтому готовьтесь, что его его облик еще не раз изменится до того, как игра поступит в магазины. Очень многим поклонникам inFamous действительно нравится Коул Макграт, и нам важно проконтролировать, чтобы Коул в inFamous 2 оказался по сути тем же парнем. Но мы еще кое-что почерпнули, общаясь с теми, кто прошел первую часть. А именно, что хватает и тех, кому понравилась первая часть, но как-то не очень пришелся по вкусу герой. Мы считаем, что можем лучше показать Коула в inFamous 2: так, чтобы людям, не полюбившим его прежнюю версию, теперь стало проще к нему привязаться.

InFamous – отличная игра по многим причинам. В частности, потому что можно выбирать, как ее проходить – быть хорошим парнем или плохим. А в сиквеле вы ту же идею используете?

Конечно. В inFamous 2 вы можете выбрать и «плохой» путь, и стезю добра.

Прежний Коул был не то, чтобы весельчак, но именно поэтому так отлично подходил и на роль «рыцаря», и на роль «негодяя». А сейчас, если судить по новому дизайну, он более молод и задорен, у него есть шевелюра и татуировки. Одним словом, на мой взгляд, - типичный положительный герой. Как же такого представить злодеем?

Я считаю, что иногда самые гнусные люди выглядят очень даже обворожительно… но определенно, над внешним видом Коула мы еще подумаем, так что не торопитесь делать выводы.

У Зик, кстати, теперь тоже очень впечатляющая внешность. А что насчет второстепенных персонажей, вроде Майи и Альдена? Их стоит ждать в сиквеле.

Чтобы узнать, как идут дела у Майи и Альдена, вам придется пройти игру. Могу только одно сказать: Триш совершенно точно не оживет.

А Сашу вернете? У нас в редакции ее поклонники есть.

Она отличный персонаж. Мы к сожалению, не объяснили в inFamous ее взаимоотношения с Альденом и Коулом так хорошо, как хотелось бы. Посмотрим, сможем ли мы ее во вторую часть добавить. Но я вам ничего не обещал *улыбается*

Графика в игровых сценах выглядит более детализированной, яркой, «дорогой». Вы переписали графический движок? С коллегами из Naughty Dog советовались?

Да, мы основательно переработали движок. Дали нашей очень талантливой команде художников новый инструментарий, и они потрудились на славу. Нью-Морей выглядит так красиво – глаз не отвести, и персонажи тоже хорошо смотрятся. Uncharted 2 для нас послужила источником вдохновения, мы попытались добиться такого же качества картинки.

Что Нью-Морей унаследует от Нового Орлеана? И почему вы именно этот город избрали в качестве прототипа?

Мы хотели, чтобы inFamous 2 ощущалась другой. У Нового Орлеана столько характерных, узнаваемых особенностей – культура, музыка, архитектура, климат, ландшафт, - что его просто нельзя было не взять за основу. Главное отличие от Эмпайр-сити из первой части – больше разнообразия и больше красок. Эмпайр-сити все-таки производит впечатление монохромного мегаполиса. А Нью-Морей очень колоритный, с запоминающимися районами, в окружении болот. Растительности стало больше, одежды на горожанах – меньше, и появились совершенно новые типы врагов.

Ледяная цифра «2» на логотипе – это намек, что Коул теперь управляет водной стихией или может замораживать врагов?

Коул – «электрический» супергерой, так что я не уверен, что лед – это такой уж хороший вариант для него. Потерпите еще немного и узнаете, что мы задумали!

А про его палку поподробнее не расскажете? И страсть к обычным дракам?

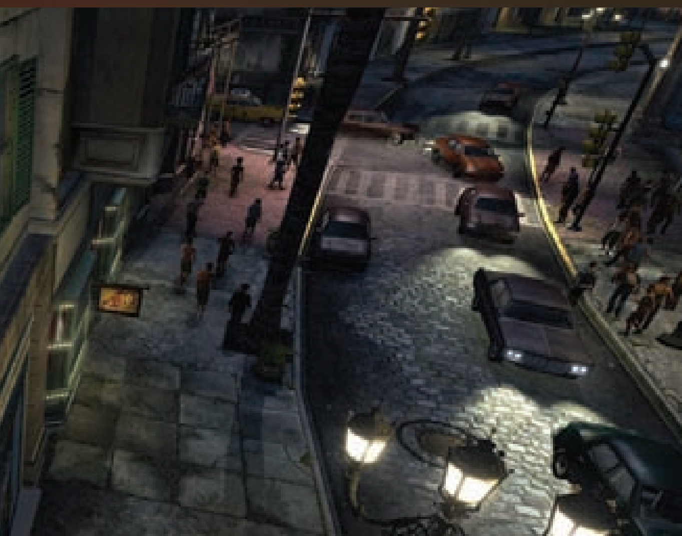
Когда мы проверяли на фокус-группах первую inFamous, то были поражены: люди хотели видеть в ней обычные потасовки. Электрические приемы Коула довольно эффективны на расстоянии, но многие игроки мечтали хотя бы изредка не выдерживать дистанцию. Просто подойти к негодяю и наподдать ему. Мы дали Коулу такую палку, чтобы драки были более интересными. Он умеет кое-какие трюки с ней проделывать, да и базовые приемы довольно сурово выглядят.

Коул и Зик сконструировали эту штуку, когда направлялись в Нью-Морей из Эмпайр-сити. Она бьет током, потому что Коул ее заряжает своей энергией.

Некоторые гренады из арсенала Коула разносят в клочья врагов – и не их одних. Нью-Морей будет более разрушаемым, чем Эмпайр-сити (который практически невозможно было раздолбать)?

Да, мы улучшили разрушаемость новых декораций. Обратите внимание на опубликованные нами ролики с геймплеем - гигантские металлические веранды перед зданиями можно разрушать, и надо сказать, это весьма впечатляющее зрелище. Мы предусмотрим и другие запоминающиеся эпизоды с изничтожением разных конструкций. **СИ**

Внизу: В Sucker Punch не скрывают, что тесно общаются с коллегами из Naughty Dog и перенимают у них опыт.

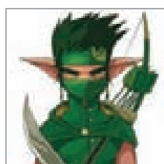




Слева: В сюжетной кампании «Поход орков» Амели, по всей видимости, придется не раз и не два схлестнуться с зеленокожими верзилами.

Внизу: Способности духов ярости из «Легенды о Рыцаре» появятся в магической книге в виде заклинаний. Например, чтобы запустить «Косяк пираний», нам достаточно будет потратить лишь немного маны.





Алексей Ларичкин

King's Bounty: Перекрестки миров

У King's Bounty непростая и интересная судьба. Родители отказались от милого ребенка почти сразу же после его рождения: не хватало времени на воспитание других, как тогда казалось, более талантливых «детей» – Might and Magic и Heroes of Might and Magic. Но ему повезло: сначала харьковский программист приютил бедолагу, а потом его и вовсе усыновили талантливые сотрудники Katauri Interactive. Теперь уж точно проект не пропадет: «Легенда о рыцаре» и «Принцесса в доспехах» полюбились и журналистам, и игрокам. А совсем скоро на прилавках магазинов появится и внушительная добавка – «Перекрестки миров».

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC
Жанр: strategy.fantasy
Зарубежный издатель: 1C Publishing
Российский издатель: «1С-СофтКлаб»
Разработчик: Katauri Interactive
Страна происхождения: Россия
Мультиплеер: нет

ДАТА ВЫХОДА
III квартал 2010 года (Россия)

Мы уже привыкли к тому, что студия Katauri делает исключительно качественные игры. И в этот раз разработчики не изменили своим принципам. Дополнение порадует нас не одной, не двумя, а сразу тремя новыми кампаниями. В «Походе орков» красавица Амели, героиня прошлого аддона, будет противостоять зеленокожей воительнице Рыжей Хапуге. Та не на шутку перепугала даже своих сородичей, отправившись на поиски древнего источника великой силы. Если предводительницу орков не остановить, то все обитатели Теаны неминуемо погибнут. «Чемпион арены» познакомит нас с молодым наемником Артуром, который на гладиаторской арене должен добыть для торговца Лью Клисана главный приз. Рыцарю предстоит сражаться с самыми могучими монстрами и боссами, а для этого ему нужно заручиться поддержкой могущественных гильдий. Возвращение Амели состоится в третьей кампании – «Защитник короны». Чтобы получить почетное звание, амазонке придется сдать непростой экзамен – одолеть могучих соперников в тяжелейших поединках.

Детали

Конечно, всем нам не терпится выслушать новые истории и даже поучаствовать в них, но соль дополнения в мелких изменениях геймплея. Хотя почему это мелких? Сразу полсотни невиданных ранее предметов, артефактов, комплектов и столько же новых особенностей и умений для существ – это весьма ощутимая добавка. Или вот загадочное сооружение – башня чародеев, о которой разработчики наотрез отказываются говорить. Зато авторы с готовностью поделились подробностями относительно военных академий. Поклонникам Heroes of Might and Magic наверняка знакомы подобные строения. В обмен на трофеи в них можно улучшить собственные войска: например, тщедушных крестьян превратить в священников, тех – в инк-

Справа: Закованный в броню молодой наемник Артур как нельзя лучше подходит на роль гладиатора.



Сделай сам

Главным нововведением «Перекрестков миров» станет удобный редактор. Мы поинтересовались у разработчиков, что именно можно сделать с его помощью и какие навыки понадобятся игрокам:
«Увы, колоссальная функциональность редактора не позволяет сделать его простым в освоении и понимании. Создавать обычные карты, предметы, задания и диалоги, в принципе, сможет любой пользователь, знакомый с игровыми редакторами. А вот устроить морской бой, научить монстров выхватывать сундуки из-под носа игрока или сформировать задание с двумя десятками концовок под силу только хардкорным картоделам. Впрочем, к редактору прилагается иллюстрированное сташестидесятистраничное руководство с примерами и обучающей локацией. Составленное, между прочим, одним из наших форумчан».

Путь King's Bounty

Вышедшая в 1990 году King's Bounty сразу же стала одним из самых популярных проектов студии New World Computing. Однако NWC так и не выпустила второй части, переключившись на «Героев». Неофициальный сиквел разработал в 1992-93 годах харьковский программист Сергей Прокофьев. Возрождение серии произошло, когда в 2007 году «1С» выкупила права на использование торговой марки King's Bounty. С разницей в год на свет появились «Легенда о рыцаре» и «Принцесса в доспехах». Уже анонсированы «Перекрестки миров» и King's Bounty Online.



визиторов, а инквизиторов – хоть в некромантов, хоть в архимагов.

Десяток дополнительных существ и воинов наверняка скорректируют баланс и позволят применить новые тактики на поле брани. Людям даруют долгожданного бойца пятого уровня с интересной и уникальной особенностью «рунный чародей», а орки, как главные действующие лица сюжетной кампании, получат сразу несколько юнитов и способность «адреналин», позволяющую использовать различные умения. Даже самый слабый, по словам разработчиков, новичок – фавн – может принести немалую пользу. Он умеет усыплять врагов, а потом насылать на них ночные кошмары, нанося огромный урон. Причем вторая способность применяется против любых существ, отправившихся в царство Морфея, – даже против одурманенных дриадами или уснувших медведей. К тому же фавн воскрешает растения и получает +10 защиты в их присутствии и +2 инициативы в случае их гибели.

А ведь игра еще пополнилась чертовой дюжиной новых заклинаний (кстати, способности духов ярости из «Легенды о рыцаре» превратятся в заклятия), спутниками-оруженосцами, умениями героя и гильдиями…

В ожидании сиквела

До сих пор не оставляет странное чувство: статья сама собой превратилась в хвалебную оду новому творению Katauri. Но пока придраться к игре попросту не получается. Да, ее стоило бы пожурить за устаревший движок, но старания художников и дизайнеров полностью искупают этот недостаток. Фактически нет глобальных изменений – например, хотелось бы увидеть новый класс для главного героя. И пока терзают смутные подозрения относительно продолжительности кампаний: всего лишь «шесть жестоких сражений на уникальных аренах» (цитата) для «Защитника короны» не внушают оптимизма. Впрочем, внесенные в геймплей изменения распространятся и на «Принцессу в доспехах» – это прекрасный повод пройти игру еще раз, тем более что старые «сохраненки» нельзя будет запустить в «Перекрестках миров». А редактор, который появится в дополнении, наверняка подвигнет фанатов на выпуск модов и даже неофициальных аддонов.

На горизонте виднеется King's Bounty Online, а воображение уже рисует очертания King's Bounty 2 – хочется верить, что о ней объявят в ближайшее время. Так что «Перекрестки миров» появятся в самый нужный момент и помогут скрасить ожидание самых желанных российских проектов. **СИ**

ФАВН УМЕЕТ УСЫПЛЯТЬ ВРАГОВ, А ПОТОМ НАСЫЛАТЬ НА НИХ КОШМАРЫ, НАНОСЯ ОГРОМНЫЙ УРОН.





Вверху: Художники и дизайнеры Katauri не устают доказывать, что они лучшие в России.

Многообразие возможностей

Разработчики утверждают, что «новые кампании могут похвастаться по-настоящему уникальными тактическими сражениями (где не справятся 100 драконов, может хватить и 10 крестьян) и высокой реиграбельностью». Чтобы не быть голословным, дизайнер Katauri Иван Магазинников описал, как эти и другие принципы воплощены в жизнь в одной из новых кампаний:

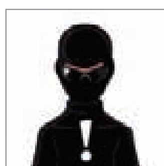
«"Чемпион Арены" построен на многообразии возможностей и их ограничении. Что это значит? Игрок начинает игру в чужом мире и должен сразиться со свирепыми боссами на гладиаторской арене, причем сам решает, кто будет его врагом. Гильдии грызутся друг с другом и выдвигают к кандидатам на вступление такие требования, что впору за голову хвататься. Хочешь дружить с людьми? Убей кракена! Командовать орками? Срази паука и навсегда распрощайся с возможностью присоединиться к гильдии ящеров. Хочешь прибиться к нежити? Принеси в дар голову паладина и забудь о гильдии эльфов. Хочешь помириться с ящерами? Вот тебе контракт на Метаморфа, изменяющего свой облик. И это… к оркам больше не ходи».



Слева: Как и раньше, штурмы замков и поселений будут чрезвычайно сложными. Вам придется задействовать все свои тактические умения.




В ближнем бою автомат бесполезен, да и от топора им не отмахаешься. Доставай, дружище, саблю – будем ворога косить!


Святослав Торик

Warhammer 40,000: Space Marine

Вам, пункт «платформа», совершенно необязательно знать, что такое Relic Entertainment, и чем она знаменита. Вы все равно не играете в настоящие RTS, удовлетворяясь суррогатом вроде Tom Clancy's Endwar и Halo Wars. И это даже хорошо, потому что речь пойдет о совершенно других материях.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Sony PlayStation 3, Xbox360
Жанр:
action.rpg.sci-fi
Зарубежный издатель:
THQ
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Relic Entertainment
Страна происхождения:
Канада
Мультиплеер:
co-op, team-based, online

ДАТА ВЫХОДА
не объявлена

Судя по тому, что пишут зарубежные коллеги об офисе Relic Entertainment, канадские разработчики окончательно повернулись на вселенной Warhammer 40,000. Даже самые невнимательные корреспонденты отмечают, что у них там везде валяются фигурки оскалившихся качков в доспехах, а в холле стоит трехметровая статуя какого-то бога-императора. Интересно, среди обитателей студии есть хоть один христианин, помнящий про первую и вторую заповеди?

С другой стороны, можно понять: если семь лет делать стратегии в реальном времени про, цитирую, «Орден «кровавых воронов» космического десанта» (сериал Warhammer 40,000: Dawn of War), то либо начнешь тихо ненавидеть этот корпоративный заказ, либо втянешься и станешь коробками заказывать пластиковые фигурки суперменов будущего.

И то не единственная причина пожалеть их и пожелать всего самого наилучшего в работе и личной жизни. Space Marine – это первый в истории студии Relic Entertainment экшен от третьего лица, взявший, по уверению продюсеров, лучшее от God/Gears of War. А еще это второй за пятнадцатилетнюю историю компании опыт разработки для консолей. Первый эксперимент, появившийся на прилавках в 2006-м году, назывался The Outfit, и я ставлю свою майку из коллекционной версии «Златогорья-2» на то, что вы неоднократно вспоминали простоту и лаконичность Battlefield 2, прежде чем поняли и приняли этот оригинальный тактический шутер. О том, что сделает с жанром Action-RPG студия, специализирующаяся на классических стратегиях в реальном времени, догадаться несложно, только если эту студию зовут не Blizzard.

А теперь, поднабравшись радужных сомнений, перейдем к деталям.

Шестеренки бога войны

Сюжет Space Marine предельно типичен для вселенной Warhammer 40K: на планету, принадлежащую Империи людей, напали классического цвета орки (да, они есть в этом гадком мрачном будущем! А вот эльфов нету, не завезли). Самый главный император нахмурил брови и послал особый коми-



Вверху: Воскресная схватка двух искусственно выведенных ёкодзун: слева результат работы исчезнувшей расы «Башковитых парней» (Brain Boyz), а справа – пока еще не исчезнувшей Империи (Imperium). Фанат Warhammer 40K рассказал бы больше ненужных деталей, так что вам еще повезло.

Австралийская закуска

Изначально Warhammer 40,000: Space Marine была анонсирована еще в августе 2008-го, причем к пресс-релизу прилагался приличный десятиминутный ролик с демонстрацией игрового процесса. Вот только разработчиком проекта числилась THQ Australia, до того разработавшая три экшена по мультсериалам канала Nickelodeon: The Adventures of Jimmy Neutron: Boy Genius – Attack of the Twonkies, затем SpongeBob SquarePants: Lights, Camera, Pants! и, наконец, Avatar: The Last Airbender. Сомнительный опыт не напугал менеджеров из головного офиса THQ, и экшн про суперменов в железе отдали австралийцам. Однако через полгода без каких-либо публичных объяснений причин разработка переехала в Канаду, а прошлогодний ролик поудаляли изо всех мест, куда дотянулись руки THQ. Есть мнение, что во второй раз такого уже не случится – слишком уж большой кредит доверия в распоряжении Relic Entertainment, да и затягивать выход игры было бы верхом неприличия.

тет по встрече – четверку космических десантников из неизвестно какого ордена. Но это не важно ровным счетом ни для кого, кроме фанатов, а мы про игры пишем без фанатизма, так что извините. Послал и послал, он император, он кого хочешь послать может.

Давайте лучше вот к чему прицелимся: судя по тому, во что превратилась вторая часть Dawn of War, можно было предположить, что Space Marine пойдет начищенной до блеска дорожкой Diablo. Однако ж – нет, креативный директор THQ Шонн Данн утверждает, что консольщикам неинтересно тыкать в монстров и смотреть, как герой изящными комбо-заклинаниями разносит все вокруг (тем более что на приставках не пользуются популярностью манипуляторы типа «мышь», частая смерть которых является неотъемлемым атрибутом Diablo-клона). А вот God of War или там Gears of War – это и привычнее, и интереснее!

Так вот и получается, что отряд посланцев для игрока состоит из клонированных братьев по оружию с видом от третьего лица отдельно взятого бойца. Классический космический десантник в собранном виде – это бронекостюм со шлемом на уровне плеч а-ля «Василий Иванович в парадной бурке» с генетически выведенным экстерминатусом внутри. В одной руке у супермена боевой молот, в другой – автомат без, к сожалению, встроенной бензопилы. Хотя мы пока не знаем, какие будут вариации оружия и апгрейды – может, и позволят скрестить пиломеч (в оригинале Chainsword) с огнестрелом. Известно, что арсенал будет пополняться в процессе смешения зеленого с красным; оружие и броню можно укрепить и улучшить, чтобы дело пошло веселее. Правда, вопрос о необходимости беготни за бонусами так и повис в воздухе.

К чести Relic, опыт разработки для Xbox 360 явно пошел ей на пользу: Warhammer 40,000: Space Marine не станет делать вид, будто в целях экономии приставочной памяти вбрасывает на поле боя жалкие крохи зеленокожего воинства. Все по-честному: на космическую десантуру будут ежеминутно насedать внушительные толпы орущих и плохо пахнущих орков в кожаных жилетках. Крошить и стрелять придется беспрерывно, и я рекомендую уже сейчас молиться о том, чтобы Relic не вздумали делать игру специально под Kinect или Move. Потому что в отличие от суперменов из далекого будущего, руки у нас не железные. Тем более разработчики предполагают, что игрок будет изящно сочетать шквальный огонь с залихватской рубкой – то вдруг толпы орков выскочат из-за угла (и случайно напорются на меч несколько раз подряд), то внезапно вертолеты прилетят хулиганить (палец снова и снова соскальзывает на спусковой крючок). На всех найдется своя управа – таковы законы жанра.

Смелая камера с видом из-за героического плеча постарается не слишком загораживать обзор с кровищей и расчлененкой. Поскольку в придачу к зеленокожим самоубийцам игрок будет постоянно наблюдать троих коллег (да, мы тоже подумали про режим совместного прохождения – говорят, что он таки будет), в вихре событий будет важен каждый свободный пиксель экранного пространства. К тому же специально для Space Marine канадцы разработали движок с нуля, так что вряд ли Relic Entertainment остановится на одной-единственной новой консольной игре.


Согласно официальным документам, орки – это результат скрещивания животной и растительной форм жизни. Поэтому когда орк умирает, он выбрасывает споры, из которых родится следующий орк. Как это отразится (да и отразится ли?) на игровом процессе, пока не ясно.

Боевые ангелы элиты

Космические десантники вселенной Warhammer 40,000 – это генетически и хирургически усовершенствованные люди, которых создали для активной защиты Империи. Они делятся на ордена примерно по тому же принципу, что и крестоносцы в свое время; более того, во вселенной игры тоже был период Великого крестового похода, когда сформировались восемнадцать уникальных орденов. Космодесантники, отбираемые из лучших представителей человечества – это щит, меч и совесть Империи.

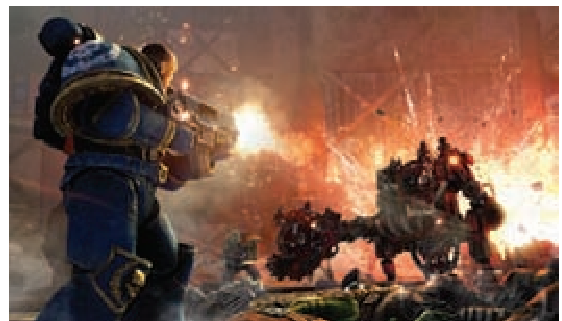



THQ четко знает, на какую аудиторию ориентируются. Черт с ним, с Mature и 18+, главное чтобы дух вселенной Warhammer 40K сохранился.

Космические масштабы

Вырисовывающийся концепт представляет интерес более чем академический, но, мягко говоря, небольшой опыт компании в разработке экшенов заметно отпугивает. Издательство THQ не назовешь безупречным, да и сколько тренированных продюсеров не кидай на амбразуру, никто не сможет гарантировать высокое качество от компании, за плечами которой лишь один консольный проект, да и тот – на любителя. Будем надеяться на то, что Relic Entertainment достаточно поднаторела не только в коллекционировании пластиковых фигурок, и что хотя бы игровые дизайнеры не постыдятся подсмотреть у старших товарищей интересные идеи в рамках жанра. **СИ**

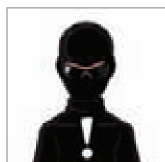
Внизу: Есть мнение, что игре повезет с боссами. Но кроме этой картинки никаких подтверждающих эту теорию фактов в нашем распоряжении нет.



PC
PS3
XBOX 360

Внизу: Восстановление объекта происходит очень быстро, в противном случае толку от Нано-Кузницы будет немного.





Святослав Торик

Red Faction: Armageddon

Уж не знаю, что там у THQ с доходами, но вольное обращение с брендом Red Faction – явный признак того, что кто-то бесится с жиру. Превратив RF3 в клон GTA, умники в пиджаках решили, что RF4, в свою очередь, составит конкуренцию Dead Space 2. А страдают, как водится, простые марсианские шахтеры!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox360, Sony PlayStation 3
Жанр:
shooter.third-person. sci-fi
Зарубежный издатель:
THQ
Российский издатель/ дистрибьютор:
не указан
Разработчик:
Volition
Страна происхождения:
США
Мультиплеер:
co-op, team_based, online

ДАТА ВЫХОДА
март 2011

А ведь как все хорошо начиналось! Главный герой отмененного космосимулятора Descent 4 по фамилии Паркер устроил восстание шахтеров на Марсе (Red Faction), потом его последователи устроили бузу на Земле (Red Faction 2), а через полвека действие вернулось на Красную планету (Red Faction Guerrilla). Все это время одни люди сражались с другими то за восьмичасовой рабочий день, то за право не подвергаться расстрелу злобными суперсолдатами, то просто потому что хорошие из первой части вдруг стали плохими в третьей.

В THQ, по всей видимости, подумали, что внутривидовая борьба – это слишком часто используемая основа для сюжета (уже три тысячи лет как), и предложили новый вариант развития событий. Звучит он так: в 2170-м году в результате ручной поломки Терраформера поверхность Марса превратилась в необитаемый анаэробный ад, поэтому все шахтеры, включая полудикарей из племени Мародеров, сбежали обратно в привычную утробу планеты, обустроив там какую-никакую, а все же жизнь. Некоторые смельчаки периодически выходят на поверхность (за хабаром?), но основное население предпочитает держаться во глубине марсианских руд, где так вольно дышит человек.

Настоящая веселуха начинается спустя пять лет, в 2175-м (это, кстати, ровно через сто лет после первой Red Faction). Протагонист Дариус Мейсон – внук Алека Мейсона и Саманьи, главных героев Red Faction Guerrilla – занимается сталкингом в особо крупных размерах, раскапывает секретные туннели и таскает товары между поселениями; все это – на сугубо коммерческой основе. Во время одного из заданий Мейсон вскрывает анабиозные камеры древних инопланетян, которые незамедлительно принимаются зачищать Марс от понаехавших тут. Зачистка проходит в привычном инопланетном стиле: алиены топчутся по головам всей своей неуклюжей массой, рвут плоть острыми когтями и, коварно брызжа слюной, выпрыгивают из-за углов, доводя случайных прохожих до сердечного приступа. Среди выживших в мясорубке шахтеров эти весельчаки получили прозвище Чума (The Plague). Мейсон прилаживает к руке доставшийся по наследству артефакт «Нано-Кузница» (Nano Forge) и отправляется исправлять содеянное.

Основное поле разрушительной деятельности Дариуса – подземные пещеры, забитые разнообразными формами жизни. В небольших поселениях обустраивают свой быт немногочисленные шахтеры, в туннелях скрываются пришельцы. Наводит на мысль об очередной песочнице – и, да, примерно так оно и будет. Потомок великих революционеров будет работать и мальчиком на побегушках, и разрушителем по найму – лишь бы платили. Однако в отличие от RF Guerrilla, четвертую часть планирует проапгрейдить в сюжетном плане. Больше общения с NPC, больше кат-сцен и больше вовлечения в атмосферу игры – вот великий план Volition. Декорации напомнят о Red Faction в хорошем смысле – разработчики говорят о том, что 80% времени Мейсон проведет под Марсом, отвоевывая территории (у кого?) и вызволяя из инопланетного плена захваченных



Справа: «Нано-Кузница», «Магнитное ружье»… главное – у кого автомат!

шахтеров. Хочется надеяться, что разработчики сделали правильный вывод из предыдущей серии, и что они смогут избежать повторения ситуации «на одну относительно интересную сюжетную миссию надо выполнить десять монотонных побочных заданий».

Геомод инженера Глуховского

Но что это я все о грустном? Вспомнимка, почему почти каждая серия Red Faction отгружается семизначными тиражами. Правильно – во всем виноват движок Geo-Mod, на этот раз новой версии 2.5. Уникальная технология, которую почему-то никто не берется хотя бы просто повторить, не слишком далеко ушла от предыдущей версии – вероятно, вследствие того, что за последние полтора года Ньютон не открыл новых законов.

Главное нововведение «Геомода», которое на самом деле было еще в мультиплеере RF Guerrilla, это не разрушаемость, а наоборот, «создаваемость» объектов. На официальном сайте приведен такой пример: «Представьте, что вы бежите от монстра, и чтобы спастись, вам достаточно пересечь вооон тот гигантский разлом, через который когда-то пролегала трасса. С гравитацией на Марсе по-прежнему дефицит, и перепрыгнуть его не получится. Но достаточно лишь включить «режим ремонта» на вашей Нано-Кузнице и выстрелить тучкой наноботов в останки моста, который здесь когда был проложен, чтобы воссоздать его целиком и полностью». Другой любопытный пример включает в себя классический подход: «Предположим, что злобный алиен загнал вас в угол. Обернитесь, проделайте дыру в контейнере, заберитесь внутрь и «закройте» за собой «дверь».

Впрочем, обещания к первой Red Faction тоже включали в себя «уникальный пользовательский опыт» и «тотальную разрушаемость», а впоследствии выяснилось, что количество разрушаемых областей весьма невелико (но они хотя бы не заскриптованы, а честно разрушаются). Наверняка у проснувшихся от длительного сна инопланетян найдется симметричный ответ суперпушке Мейсона. Да и пример недавней Singularity до сих пор стоит перед глазами, тьфу-тьфу-тьфу.

В суп сомнений по поводу абсолютности нового оружия добавляется новый компонент: все прочие стволы никто не отменял. Значит, не настолько всесильна эта «Нано-Кузница», раз гейм-дизайнеры придумывают, например, Магнитное ружье (Magnet Gun), позволяющее притягивать друг к другу два объекта (например, инопланетянина и сталактит) – горячий привет разработчикам из Avalanche Studios.

И все умрем в борьбе за это

Несмотря на то, что Volition фактически монополизировали сюжетный бренд «Колонизация Красной планеты» (не откажусь от серии адвенчур по мотивам «Марсианских хроник» Брэдбери), даже в третьей части игры разработчикам удалось сохранить интерес к истории о том, как простой трудяга кирки и взрывпакетов борется за свою свободу и права безымянных NPC. Именно поэтому я опасаюсь, что попытка переехать с проторенной колеи на чужие рельсы может разъединить нас с полюбившейся «Красной бригадой» навсегда. Ну будет еще один survival horror с избитыми донельзя скриптами, какой-нибудь Главной Прото-расой и счастьем для всех, даром, и чтобы никто не ушел. Но ведь в этом случае уже не будет вздетой к небу руки с зажатой в ней киркой – а значит, не будет и самого понятия Red Faction. Обидно. **СИ**



Вверху: Из подмарсианских туннелей раскручиваемое со страшной силой действие выберется на безжизненную поверхность Красной планеты, чтобы дать последний и решительный бой. Минутку, где-то я это уже видел... THQ, ах ты хитрая обезьяна!



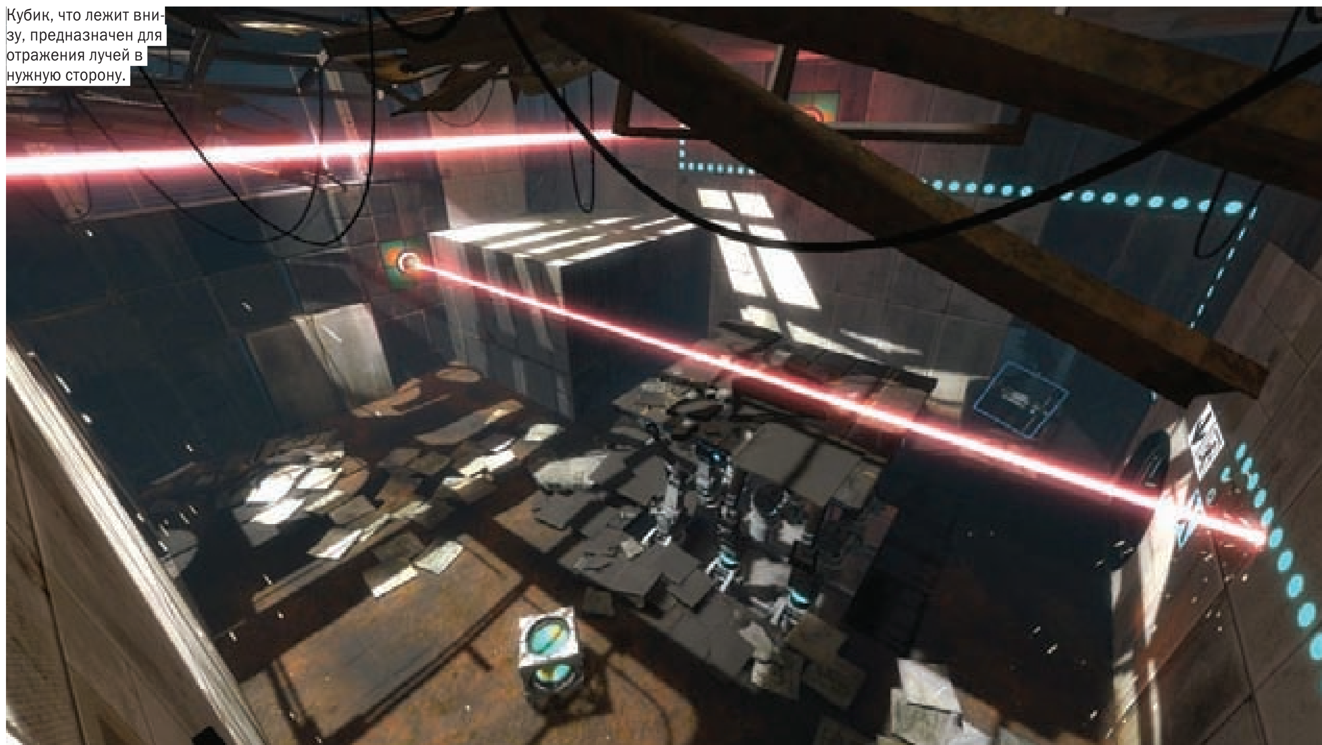
Смещение в сторону повышенной зрелищности происходящего потребует от разработчиков внедрения в игру КРОВИЩИ и МЯСА.

ДОСТАТОЧНО ВКЛЮЧИТЬ «РЕЖИМ РЕМОНТА» НА ВАШЕЙ НАНО-КУЗНИЦЕ И ВЫСТРЕЛИТЬ ТУЧКОЙ НАНОБОТОВ В ОСТАНКИ МОСТА, КОТОРЫЙ ЗДЕСЬ КОГДА БЫЛ ПРОЛОЖЕН, ЧТОБЫ ВОССОЗДАТЬ ЕГО ЦЕЛИКОМ И ПОЛНОСТЬЮ.

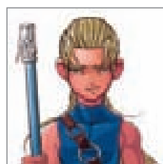
Предсказать Армагеддон

В марте 2011, одновременно с новой игрой на голубых экранах появится телефильм Red Faction: Origins. Его созданием по лицензии от THQ уже сейчас занимается телеканал SyFy, и это не первое их сотрудничество – до того они заключили сделку по работе над вселенной de Blob. Двухчасовая кинолента расскажет о том, что происходило в семье Мейсонов после победы на СОЗ в Red Faction Guerrilla и станет связующим мостиком с событиями Red Faction: Armageddon. Сценарий пишет писатель и продюсер Эндрю Крисберг, известный по сериалам Warehouse 13, The Fringe, Vampire Diaries и Boston Legal. По словам создателей, если фильм «выстрелит», то он станет пилотом для целого сериала (то же самое несколько лет назад произошло с новой Battlestar Galactica, и тогда получилось очень круто).

PC
PS3
XBOX 360



Кубик, что лежит внизу, предназначен для отражения лучей в нужную сторону.



Сергей Цилюрик

Portal 2

Тортик, который на самом деле ложь. Кубик, который нельзя не любить. Песня, которую невозможно забыть. Порталы, которыми надо думать. Искусственный интеллект, чьи речи полны лжи и едкого сарказма. Если вы этого не знаете, если вы не играли в Portal – вы не жили.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.platformer.first-person/special.puzzle
Зарубежный издатель:
Valve, Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Valve
Страна происхождения:
США
Мультиплеер:
online co-op (2 игрока)
Онлайн:
http://www.thinkwithportals.com

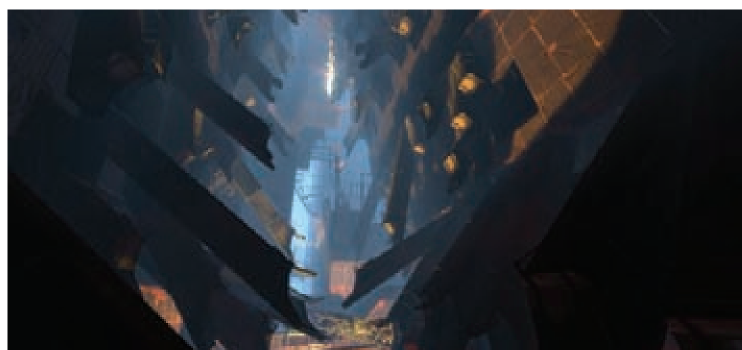
ДАТА ВЫХОДА
2011 год
(Европа)

И я не шучу. Portal наряду с Shadow of the Colossus – шедевр такого уровня, что должен попробовать каждый уважающий себя человек. Проект экспериментальный и минималистичный, он вышел как часть сборника The Orange Box – по сути, лишь одна игра из пяти, лишь бесплатный довесок к и без того обреченному на успех релизу. А в результате темная лошадка оказалась в фаворитах: игроки по всему миру хором захлебнулись восторгом, и, если бы в то время «Твиттер» существовал и считал бы мировые тренды, то фраза «The cake is a lie» наверняка стояла бы в их списке выше всех актуальных новостей. Быть может, в следующем году это и произойдет – но с другой фразой. Которую мы узнаем, лишь пройдя Portal 2.

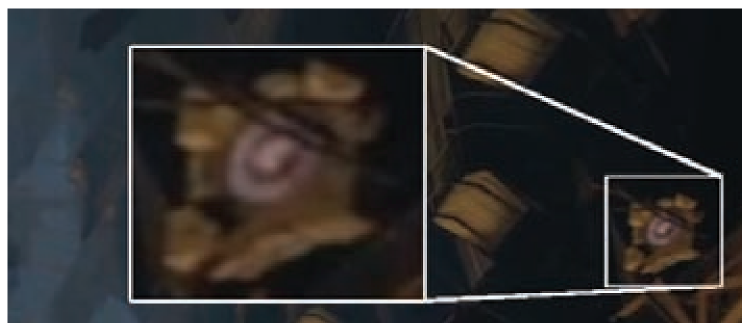
Эрик Уолпо, впрочем, клянется, что торт останется в прошлом. «Думаете, вас задолбали мемы? – говорит он. – Меня они задолбали куда раньше». Эрик, как и раньше, отвечает за сценарий совместно с Четом Фалижеком (бывшим напарником Эрика по видеоигровой критике на сайте Old Man Murray) и Марком Лэйдло (автором сюжета Half-Life).

Челл, героиня первой части, которую в добавленной недавно каноничной концовке утащил-таки на «вечеринку» робот-эскорт, просыпается в далеком будущем, когда полуразрушенная лаборатория Aperture Science уже поросла изрядным слоем растительности. Руинами заправляют различные «личностные ядра» GLaDOS (если вы помните, они лежали на полках в концовке первой части, прямо за тортиком и кубиком): каждое из них отхватило себе по закутку и обустроило его на свой лад. Одно из них сопровождает Челл в завязке и ненароком активирует хозяйку – и та несказанно рада видеть свою убийцу. Ведь это значит, что эксперименты продолжатся!

И повторяться они не будут. Комплекс отстроен заново, и в нем появилось несколько новых и любопытных элементов.

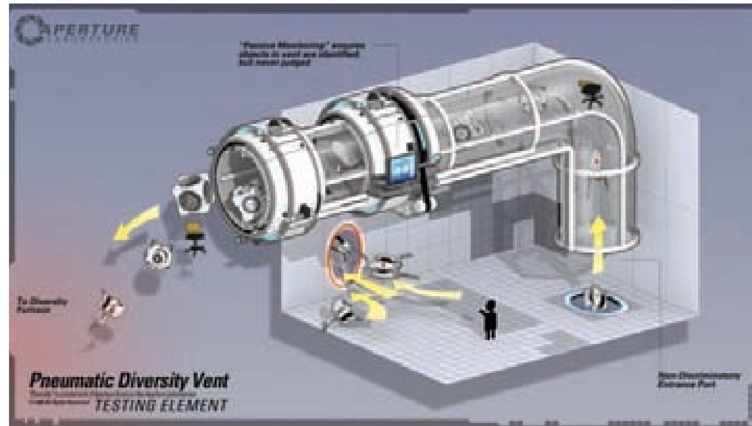


Обратите внимание: на скриншоте в правой части экрана нет ничего из ряда вон выходящего. Но в ролике, показанном на E3, можно разглядеть тот самый кубик!

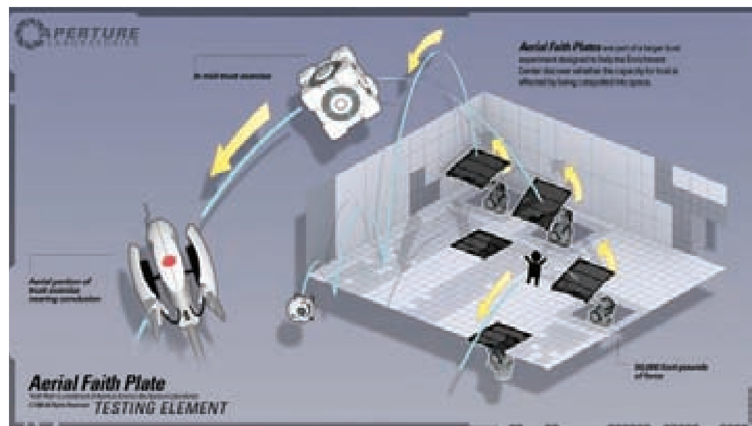


VALVE НЕ БЫЛА БЫ VALVE, ЕСЛИ БЫ НЕ ПОСТАРАЛАСЬ СДЕЛАТЬ СОТРУДНИЧЕСТВО ИГРОКОВ МАКСИМАЛЬНО ПРОДУКТИВНЫМ И УДОБНЫМ.

Справа: Этот постер наглядно демонстрирует применение отдушин. Что еще достойно отправки в утиль, как не гадкие турели?



Справа: Вот еще одна новая забава: трамплины, позволяющие вмиг достичь потолка.



Например, трубы-отдушины, засасывающие и отправляющие в топку все, что окажется под входным клапаном, или энергетические тоннели, подхватывающие объекты и движущие их в определенную сторону, игнорируя гравитацию. Самое интересное нововведение, конечно, – разноцветные гели, что при нанесении на поверхности оказывают различные эффекты. С синего пятна на полу Челл прыгает гораздо выше и дальше, а, если такой гель нанесен на параллельные стены, то она и вовсе может почувствовать себя принцем Персии. Красные лужицы позволяют скользить с дикой скоростью, мгновенно набирая инерцию. Гели наносятся в нужные места, как несложно догадаться, с помощью порталов.

Portal 2, в отличие от приквела, – проект масштабный. Над ним работает не горстка энтузиастов, а добрая половина всей Valve, и Гейб Ньюэлл заявил, что второй «Портал» имеет все шансы стать лучшим релизом корпорации за все время ее существования. Выпускаться он будет, соответственно, как полноценный розничный продукт, и поэтому от него ждут не только приличной продолжительности, но и столь модного сегодня мультиплеера. Который и в самом деле там будет наличествовать.

Многие наверняка удивятся такому решению. Небезосновательно – все-таки в Portal была очень важна атмосфера, одним из средств достижения которой было полное одиночество героини в безумном комплексе Aperture Labs. Эрик Уолпо, однако, отмечает, что, несмотря на это, многие игроки предпочли проходить Portal – а точнее, решать головоломки – в компании. Сиквел должен понравиться всем: одиночное прохождение останется одиночным, а мультиплеер будет вынесен в отдельный режим с новыми персонажами и уровнями.

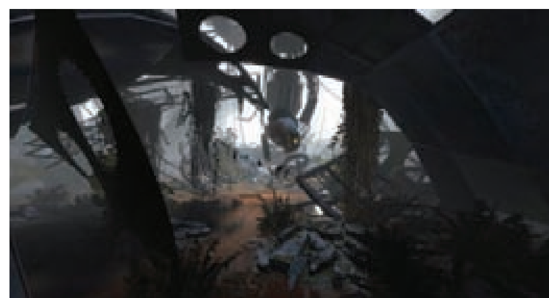
Поначалу дуэт героев должен был состоять из Челл и еще одной девушки по имени Мел, но со временем их заменили на не менее обаятельных роботов (их дизайны основывались на пушке и «личностном ядре» GLaDOS). Отчасти такое решение было принято потому, что в мультиплеере гибель персонажа – обычное дело, а это создавало определенные проблемы. Во-первых, внятно объяснить респаун девушек было бы сложно, а во-вторых, кровавые гибели героинь на всевозможных ловушках не слишком-то подходили духу Portal. С роботами же все куда проще, и их предсмертные анимации выглядят даже комично. От такой перемены хорошо всем, кроме Эрика – ему пришлось переписывать реплики GLaDOS, адресованные напарникам.

Два участника – это две портальные пушки и четыре портала, каждый из которых доступен для обоих персонажей. Вслед за возросшей степенью свободы заметно усложнились и головоломки: если одиночный режим должны осилить едва ли не все, то, чтобы пройти мультиплеер, нужно будет изрядно попотеть даже опытным геймерам. И Valve не была бы Valve, если бы не постаралась сделать сотрудничество игроков максимально продуктивным и удобным. Так, напарнику можно предлагать место для установки портала с помощью специальной метки; другие значки используются, чтобы привлечь внимание партнера к конкретному месту, попросить его встать куда надо или нырнуть в выделенный портал. Это все необходимо для понимания, как пройти тот или иной уровень; для осуществления плана же потребуется еще и четкая координация, максимальная слаженность и быстрые рефлексы. Не получилось? Ничего, жизни бесконечные, пробуйте себе на здоровье!

Конечно, раскрыты далеко не все карты. Наверняка «цветная механика» будет задействовать больше гелей, чем парочка. Наверняка в мультиплеере нас ждет еще больше сюрпризов: как вам, например, порталы, которые закрываются после того, как их «хозяин» через них проходит? Или необходимость нажать четыре находящиеся на огромном расстоянии кнопки за считанные секунды?

Раскрою небольшой личный секрет: последний раз я плакал за игрой на концовке первого «Портала», под «Still Alive», от восхищения. Это было слишком прекрасно – всё: и игра, и вкрадчивый голос GLaDOS, и ее реплики, и кубик, и торт – и когда после столь драматичной кульминации заиграла столь замечательная песня, сдержаться было просто невозможно. Поэтому сказать, что Portal 2 – моя самая ожидаемая игра, – это все равно что ничего не сказать. И я верю в то, что она не обманет ожиданий. В конце концов, я играю в игры от Valve почти каждый день с тех пор, как ко мне в руки попал The Orange Box, и с тех пор за ними не было замечено ни единого промаха. Единственное, в чем относительно них можно сомневаться – дата релиза игры. Valve Time – уже настолько известный мем, что сами разработчики использовали его в заявлениях о переносе игры на 2011 год. Остается надеяться, что последующих переносов будет хотя бы не слишком много. **СИ**

Внизу: Valve стоит сделать с GLaDOS рекламный постер в духе Heavy Rain: «На что ТЫ готов... ради науки?»



Агрессивная вербовка

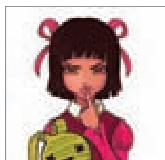
Уже упомянутые Эрик и Чет с сайта Old Man Murray (хотя Эрик еще успел зарекомендовать себя и как соавтор сценария гениальной Psychonauts Тима Шафера) – далеко не единственные из разработчиков, кого Valve наняла для работы над Portal. Так, студенты университета DigiPen, создавшие в 2005 году игру Narbacular Drop (которая, собственно, и послужила прообразом «Портала»), были вскоре приглашены в редмондскую корпорацию. Среди них была Ким Свифт, возглавившая разработку первой части и впоследствии покинувшая компанию, – она примкнула к Airtight Games, авторам Dark Void. Valve тем временем завербовала еще одну команду студентов DigiPen – на сей раз создателей игры Tag: The Power of Paint, откуда, очевидно, в Portal 2 и перекочевала механика разноцветных поверхностей.

PS3
XBOX 360


Штаны – не единственный сувенир, которым Люсифель осчастливит Еноха, но полный список подарков авторы пока держат в секрете.


Метатрон из сериала Shin Megami Tensei очень похож на героя El Shaddai. При этом в обоих случаях художники не пытались следовать какому-то из имеющихся описаний Метатрона: ни 36 крыльев, ни ртов (еще один вариант – глаз) по всему телу.

НА ГОРИЗОНТЕ


Наталья Одинцова

El Shaddai: Ascension of the Metatron

В Ignition вряд ли брали уроки эпатажа у Хидеки Камии: внутренняя студия издательства трудится над экшном по мотивам библейского апокрифа уже три года, то есть с той поры, когда о ведьме, истребляющей ангелов, еще мало что было толком известно. Правда, возглавляет проект тоже выходец из студии Clover – Такеясу Саваки.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
UTV Ignition
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Ignition
Количество игроков:
1
Онлайн:
http://elshaddaigame.com/uk

ДАТА ВЫХОДА
2010 год
(Европа)

Раньше Саваки проявлял себя главным образом как художник – рисовал персонажей для первой Devil May Cry, а в случае с Okami выступил арт-директором. История о волчице Аматерасу и волшебной кисти, с помощью которой можно преобразить мир, – первое же, что приходит на ум, когда видишь сюрреалистичные пейзажи El Shaddai. Дело вовсе не в сходстве с японскими гравюрами (его у El Shaddai нет), а в самом стремлении сделать игру подчеркнуто стилизованной, уподобить ее ожившей картине, не пытаясь достоверно имитировать реальность.

Психоделические разводы красок и скупые на детали, если не сказать пустынные, пространства-коридоры, – вот декорации, на фоне которых будут разворачиваться события. Простой смертный Енох, прапрадед Ноя, выполняет приказ Бога: найти и покарать ангелов-отступников, пока те не уничтожили человечество. Кстати, Люцифер в число предателей не входит: здесь его зовут Люсифелем, и он – наставник и лучший друг Еноха. Если все сложится удачно, его подопечный переродится, став Метатроном, «Гласом Божьим». Идею воспользоваться апокрифом (историей, не считающейся каноничной в отличие, например, от откровения Иоанна Богослова) создателям-японцам подали, как ни странно, коллеги из лондонского офиса Ignition. Но все остальное – дизайн уровней, боевая система и облик новинки – всецело заслуга токийской студии. Как, видимо, и решение осовременить рассказ: Люсифель, например, общается с богом по сотовому телефону, а Еноху перепадают джинсы – еще один сувенир, который ангел прихватил, путешествуя во времени.

По жанру El Shaddai можно причислить к экшнам от третьего лица с адвенчурными элементами, то есть, к той же категории, что и God of War. При этом вид из-за плеча то и дело сменяется видом сбоку, а объемный мир – лишается третьего измерения, превращаясь в «плоский» платформенный уровень. Отказ от линейки здоровья – жертва на алтарь стильности: на степень потрепанности героя или его противника красноречиво укажут доспехи, которые, подобно ангельскому облачению в Bayonetta, разваливаются под напором ударов. Саваки упразднил и традиционный перечень инвентаря. Не дорожить найденным, по его мнению, для героя принципиально – мол, иначе игрок не ощутит, что поднаторел в сражениях, и ему будет казаться, будто он всего лишь собирает более мощный арсенал. Когда узнаешь, что Енох не боится идти в рукопашную и способен выхватить у врага оружие, предварительно огорошив ангела-отщепенца парой метких ударов под дых и в челюсть, то решаешь, что по такой схеме и придется действовать все время. Но нет, базовый арсенал – лук-трансформер, превращающийся в этакое подобие меча – у воина все же имеется, и без апгрейдов не обойдется, вот только лазить по меню и покупать приемы не заставят. Для обычных ударов оставят только одну кнопку, а не две, как, скажем, в Bayonetta, но комбы предложат выстраивать по схожему принципу – учитывая паузы между нажатиями на клавиши (и вдобавок – время, пока кнопка остается зажатой).

Вообще складывается впечатление, что El Shaddai задумали как полную противоположность God of War: начиная от подчеркнуто благообразного героя (в некоторых видеороликах, правда, он скорее отталкивающе смазлив) и заканчивая преобразованиями боевой системы. Как бы то ни было, уже сейчас игру не перепутаешь ни с чем, а если и геймплей окажется под стать запоминающемуся внешнему виду, то останется признать: выходцы из Clover знают толк в экшнах! **СИ**


Справа: Пока неизвестно, как сложится судьба El Shaddai. Сейчас в Ignition утверждают, что в будущем сосредоточатся на скачиваемых играх и проектах для социальных сетей.

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ПРОРВИСЬ НА НОВЫЙ 3D-УРОВЕНЬ

3D-монитор LG серии W63D – твой новый геймерский уровень. Высокое качество изображения: разрешение FullHD[1] и кадровая развертка в 120 Гц. Исключительная четкость даже в динамичных сценах: скорость обработки данных на уровне 172 Гц. Впечатления становятся более реалистичными и яркими. Функция ThruMode[2] уменьшает время отклика, позволяя тебе моментально реагировать на происходящее. SRS Tru-surround HD[3] обеспечивает чистое объемное звучание. Auto Bright[4] автоматически подстраивает яркость экрана, в зависимости от освещения в комнате. Когда ты за 3D-монитором LG – это больше, чем просто игра.



FULL HD 3D

Монитор LG серии W63D
www.lg.ru





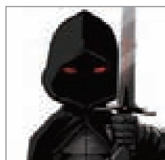
DISCOVER THE UNDISCOVERED[5]

[1] Изображение высокого разрешения [2] ТруМоуд
[3] СРС Тру-сурраунд Эйч Ди [4] Автояркость
[5] Постигнуть неведомое

Информационная служба LG Electronics 8-800-200-76-76 (бесплатная горячая линия по России). www.lg.ru

World of Tanks

Мы заняли позиции в кустах, враг был вооружен и очень опасен – на позиции надвигался огромный стальной ящик, носящий странное имя «Мышь». Противопоставить ему мы могли лишь храбрость и опытность команды, решившей устроить мышеловку и разобрать врага на детальки коллективно. План сработал: уже через пару минут Maus горел, совместными усилиями превращенный в груду металлолома. Разобраться с его свитой из средних танков было делом техники. Победа!



Андрей Окушко



Справа: Из-за угла дома лучше высовываться осторожно, чтобы не получить в борт прямое попадание.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
action.MMO.tank
Зарубежный издатель:
Wargaming.net
Российский издатель:
Wargaming.net
Разработчик:
Wargaming.net
Страна происхождения:
Белоруссия
Мультиплеер:
PvP

ДАТА ВЫХОДА
осень 2010 года

Подобных историй любой игрок в World of Tanks, онлайновый танковый экшн от Wargaming.net, расскажет вам тьму-тьмущую. Сейчас проект находится на стадии бета-теста, но уже не закрытого, а открытого, так что и вы можете присоединиться к десяткам тысяч тех, кто «качает» экипаж, приобретает новые боевые машины и сражается, сражается, сражается… Казалось бы, игра далека от полного функционала, большинство идей еще не получило путевку в жизнь, в планах создателей вайп (обнуление достижений), но это не останавливает настоящих фанатов. Фанатов, число которых увеличивается с каждым днем. 7-8 тысяч человек, дерущихся на полях сражений одновременно, – не предел для World of Tanks. Похоже, Wargaming.net удачно выбрала нехоженую тропку и выкатила в свет проект, противопоставить которому конкурентам нечего.

Поначалу в студии, кстати, и подумать не могли о том, что World of Tanks станет их основной заботой на долгие годы. План предусматривал работу над релизом, после чего собирались переключиться на другие проекты. Но внезапно выяснилось, что тема благодатная, и геймеры чуть ли не дерутся за право попасть на закрытый бета-тест. А спрогнозированное количество пользователей и близко не соответствует числу игроков, реально готовых прийти в «Мир танков» и остаться там надолго. Давайте же попробуем разобрать причины такой популярности.

В первую очередь нельзя не упомянуть об исторической аккуратности. Каждая машина тщательно срисована с реальных образцов (или с чертежей, если речь идет о так и не пошедших в серию танках, как в случае с немецким «Маусом»). Приблизив камеру, вы сможете рассмотреть мельчайшие детальки, каждую из которых можно наблюдать и на фотографиях времен Второй мировой. Разве что экипажа не видно в САУ с открытой рубкой, но не думаем, что это особо вас разочарует. Внешней идентичностью дело не ограничивается – характеристики соответствуют реальным образцам, а значит, обладая познаниями в области истории тех лет, реально предположить, чем вам может грозить сближение с во-о-он той СУ-152, и почему опасаться зашедшего «в хвост» «Черчилля» стоит больше, чем надвигающегося в лоб Т-34-85. Да-да, как и положено, бортовая броня обычно менее прочна, чем лобовая, а уж про кормовую и говорить не приходится. Так что если хотите прихлопнуть ИС-7, обходите его с тыла, чтобы иметь хоть какие-то шансы.

Но если бы World of Tanks притягивала только исторической направленностью, число поклонников вряд ли оказалось бы слишком большим. Однако на каркас реалистичности разработчики натянули геймплей, которому отлично подходит определение «easy to learn, hard to master» («легко научиться, трудно стать мастером», если кто еще не слышал этой фразы). Казалось бы, чего сложного? Жми кнопочку «В бой», жди, пока желающих наберется достаточно (обычно несколько секунд), просмотри список команды, пока игра загружает карту, и вперед. Только вот так команда, которая руководствуется принципом «и вперед», часто проигрывает. Ведь у каждой машины своя цель на поле боя. Артиллерийские САУ ни в коем случае не должны ломиться на острие атаки, их задача – стоять в укромном месте и накрывать точным огнем вражеские танки, практически беззащитные против самоходных гаубиц. САУ противотанковые идут позади общей массы, поддерживая наступающих

Внизу: Есть карты городские, где кругом здания и улицы, и бой превращается в маневрирование и хитроумные обходы с тыла. А есть открытые, где далеко видно, и стрелять из танка по врагу можно почти через все поле боя.



Внизу: Экипаж на моей «ягдпантере» пока прокачан не очень хорошо. Так что и скорость разворота, и точность оставляют желать лучшего.



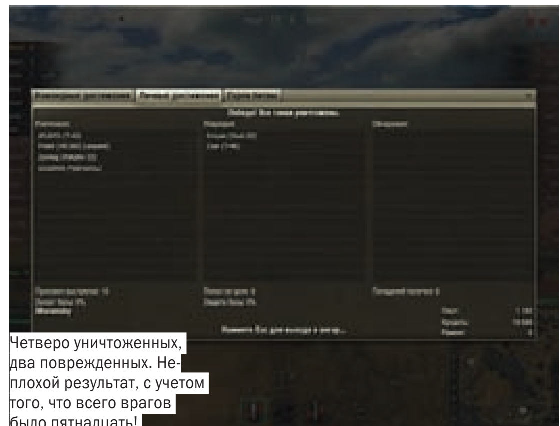
огнем, либо стоят в засадах, отстреливая надвигающегося противника. Легкие танки с их высокой скоростью бегают в разведку, средние составляют костяк при атаке, а тяжелые ведут своих товарищей в бой, прикрывая мощной броней и принимая на себя удар первыми. Хорошая команда действует, как швейцарские часы, но найти такую пока редко получается – игроки распределяются по коллективам случайным образом. Впрочем, это пока. Недалек тот час, когда появятся другие варианты. И самым интересным режимом станет битва за глобальную карту Европы и окрестностей, где кланы смогут сразиться за сотни провинций, станут заключать альянсы, предавать союзников, яростно биться за удержание территорий, дающих те или иные преимущества, в общем, играть в самую настоящую мировую войну, только без привязки клана к конкретной стране. А ведь будут и другие режимы, например, «гаражные войны», когда в сражении вы сможете применить несколько танков и САУ из своего ангара. И вскоре после смерти одного на точке респауна появится следующий. Так продолжается, пока лимит машин не будет исчерпан. Не менее интересным станет и псевдоисторический режим, в котором известные сражения реализуются в формате танковых баталий. Представьте, скажем, бои времен Столетней войны, где тяжелые танки играют роль рыцарской конницы, а артиллерийские САУ – лучников. Да, фантазии разработчиков, похоже, нет границ, осталось дождаться, когда все их планы воплотятся в реальность.

Впрочем, даже сейчас все не сводится к одним сражениям. Надо еще и думать, какую пушку поставить на свой танк, не пора ли сменить ходовую, не позволяющую угнаться за юркими машинами противника, или обзавестись «дальнобойной» рацией. Плюс к тому, на танк реально установить парочку дополнительных модулей, увеличив радиус обзора, уменьшив время заряжания, снизив вероятность пожара и т.д. и т.п. А еще в машинах появился экипаж, который прокачивается в удачно проведенных боях. Поверьте, танк, в котором сидят зеленые новобранцы, и танк, где собрались матерые волки, – это два разных танка. Прокачанный экипаж позволит чувствовать себя на полях сражений значительно увереннее, да еще и даст доступ к перкам, таким как «борьба с пожарами». Пока, правда, перков три, но уже скоро их число перевалит за десяток, и экипажи станут невероятно разнообразными. Кстати, если вы полностью прокачали своих наводчиков и заряжающих и хотите немножко подзаработать, их можно будет продать на аукционе. Так же как и, например, компоненты танков, что только усилит социальную составляющую проекта (на данный момент ограничивающуюся форумом и чатом).

Адреналин во время сражения бьет через край, удачное попадание вызывает взрыв эмоций, промахи и рикошеты заставляют яростно бить кулаком по столу, уничтоженный «сверхтяжелый» запоминается на долгие недели, а ночь за World of Tanks пролетает незаметно. И если игра вызывает такое привыкание сейчас, когда не реализовано и половины задуманного, что же будет осенью, когда все изменится в лучшую сторону? Или в следующем году? Или через пять лет? Да-да, Wargaming.net собирается и дальше развивать проект, планируя сделать из него MMO на века. И мы верим в минскую команду, оснований для этого хватает. **СИ**



Один прорвавшийся на нашу базу враг уже уничтожен, сейчас придет черед второго.


Четверо уничтоженных, два поврежденных. Неплохой результат, с учетом того, что всего врагов было пятнадцать!

ПРЕДСТАВЬТЕ СЕБЕ БОИ ВРЕМЕН СТОЛЕТНЕЙ ВОЙНЫ С ТЯЖЕЛЫМИ ТАНКАМИ В РОЛИ РЫЦАРСКОЙ КОННИЦЫ...


Руины, брошенные машины, растительность, облака на небе, еле-еле пропускающие солнечные лучи, – детализация более чем приличная.

Виктор Кислый, Wargaming.net



Мы встретились с президентом компании, Виктором Кислым, и расспросили его о перспективах развития World of Tanks.

Расскажите, что изменилось в вашем отношении к World of Tanks в последнее время?

Мы думали, что игра рассчитана на аудиторию танковых фанатов, которых тысяч пять. Но даже в закрытой бете оказалось тысяч сорок игроков. Мы провели анализ и поняли, что в России «жестких» любителей танков, может, сорок тысяч и не наберется. И действительно, поклонников танков среди пользователей было 20-30 процентов, а остальные – фанаты Navy Field, Counter-Strike, просто киберспортсмены. То есть проект оказался притягателен для любителей самых разных игр благодаря хорошо поставленному PvP-компоненту. Что, конечно, налагает дополнительные обязательства, а значит, в ближайшие полгода-год компания будет пилить, точить, доделывать и улучшать «Мир танков». Как по территориям (игра наверняка будет популярна практически по всему миру), так и по всяким фишкам.

Каковы ваши ближайшие планы по расширению геймплея World of Tanks?

В ближайшие недели появятся кланы, через месяц-полтора – клановые войны, а это уже другой уровень, когда десятки тысяч людей, объединенных в сотни кланов, начнут нещадно воевать друг с другом.

Сможет ли один клан захватить всю глобальную карту?

Чем больше будет разрастаться империя вашего клана, тем больше ей придется вести сражений. А так как число членов одного клана ограничено (пока планируется сто человек), то биться сразу со всем миром крайне сложно. И за месяц-другой-третий никто карту точно не захватит. Да и принципиальных соперников среди кланов будет достаточно, чтобы мировая война в World of Tanks закончилась нескоро.

А что насчет исторических кампаний?

Это нечто среднее между клановыми войнами и нынешними случайными боями. То есть для тех, кто уже подустал от обычных схваток в стиле «зашел-вышел», но еще не готов окунуться на полгода-год в «суворовское училище» клановых войн. А мини-кампании будут обладать стратегическим элементом, проходить на карте, например, Англии или Северной Африки, но провинций там будет пять-десять-пятнадцать. И две стороны смогут нападать на провинции врага, проводить скоротечные бои, захватывать территории. И так как регионов немного, то кампанию можно закончить в течение вечера или там выходных.

В случайных битвах пока работают только два способа победы: всех убить или захватить флаг. А как насчет, например, режима King of the Hill?

Да, конечно, и он будет тоже. Мы не будем стесняться заимствовать режимы, в том числе и из других экшнов. Будет и King of the Hill, и мой любимый Survival, когда вы впятнадцатером с друзьями сражаетесь с врагами-ботами, не сильно умными, но многочисленными. А вас и самих мало, и снарядов не хватает. Будет и сопровождение конвоя, и захват нескольких баз, все это в нашем пятилетнем плане есть.

Что насчет встроенного голосового чата?

Он должен был быть, но к открытой бете мы не успели его подготовить. Чтобы дать людям быстрее поиграть, надо было что-то не сделать. Нам стыдно, но мы решили пожертвовать голосовым чатом. Впрочем, работы по нему сейчас ускоряются.

Как насчет средств для борьбы со сверхтяжелыми танками?

Мы работаем над введением Sturmtiger'а, но тоже не успели подключить его к старту открытой беты. И так получилось, что Maus и ИС-7 пока остаются на поле боя немножечко безнаказанными, разве что «Фердинанд» может попробовать с ними бороться. Есть и некоторые другие машины, помогающие в деле борьбы со «сверхтяжами», и они тоже скоро появятся.

Будут ли дополнительные нации? Пока ведь есть только советские и немецкие танки.

Уже вот-вот вы сможете опробовать американские машины, скоро в игру добавятся танки США. Дальше – либо Великобритания, либо Франция, мы еще окончательно не решили, какую из стран подключить. Но и это будет еще не все – в World of Tanks появятся Япония, Италия и многие другие государства.

Скажите, а Mail.ru не пыталась выкупить «Мир танков»? Чтобы сделать «вторые "Аллоды"»?

Но вы же понимаете, что еще год назад в «Мир танков» вообще никто не верил. Мы слышали про себя разные отзывы, суть которых в основном сводилась к фразе: «Танки не пойдут, а эльфы будут продаваться». И только после закрытой беты в нас поверили, стало ясно, что танки тоже могут нравиться. Но купить их Mail.ru не пыталась.

«БУДЕТ И KING OF THE HILL, И МОЙ ЛЮБИМЫЙ SURVIVAL, КОГДА ВЫ ВПЯТНАДЦАТЕРОМ С ДРУЗЬЯМИ СРАЖАЕТЕСЬ С ВРАГАМИ-БОТАМИ, НЕ СИЛЬНО УМНЫМИ, НО МНОГОЧИСЛЕННЫМИ».

А не окажется так, что можно будет за несколько тысяч долларов купить «супертанк» и начать «нагибать» всех подряд?

Наша система монетизации не предполагает прямой войны кошельков. Деньги люди, конечно, платить будут, но серьезного преимущества над «бесплатными» игроками не получат. Оно, скорее, будет связано с экономией времени. Или с визуальными изменениями: хочешь себе розовую «Пантеру», пожалуйста.

Спасибо за подробные и содержательные ответы.

Спасибо и вам, заходите еще. **СИ**





Этой карты в игре пока нет, но скоро она будет подключена. Красиво, правда?

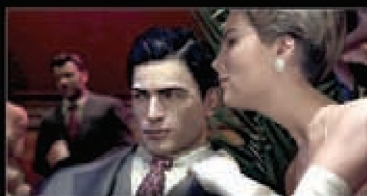
«MAFIA 2 ПОДОЗРИТЕЛЬНО ПОХОЖА НА ИГРУ НАШЕЙ МЕЧТЫ» — «ИГРОМАНИЯ»

«САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА ГОДА» — GAMEGURU.RU

«ВЕЛИКАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ГАНГСТЕРСКАЯ САГА» — «СТРАНА ИГР»



MAFIA® II



КОМПЛЕКТ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОГО ЗАКАЗА ДОСТУПЕН С 30 ИЮЛЯ

WWW.MAFIA2-GAME.RU

РЕКЛАМА

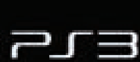
В ПРОДАЖЕ
С 27 АВГУСТА 2010









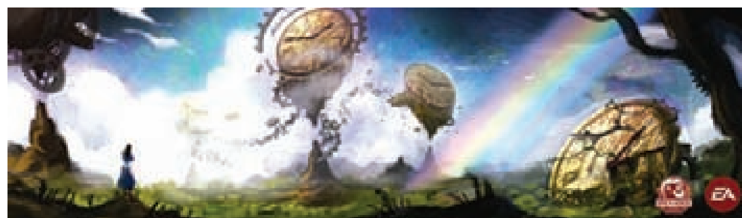







Интервью: Американ МакГи

Срочно в номер! Со-основатель студии Spicy Horse и старший креативный директор Alice: Madness Returns выкроил время из своего плотного графика, чтобы ответить на наши вопросы.

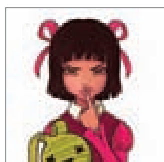




Вопросы: Илья Ченцов



Вопросы: Артем Шорохов



Перевод: Наталья Одинцова

? Представьте, что мы никогда не видели вашу первую «Алису». И расскажите что-нибудь такое, что подвигло бы нас заинтересоваться сиквелом.

Романы Льюиса Кэрролла – самый настоящий кладезь образов. Фантастических, даже сюрных, оставляющих простор для интерпретаций. А теперь добавьте к этому движок, который сделали с использованием новейших технологий, графику самого высокого качества, много экшна, много поводов заняться исследованием мира и лихо закрученный сюжет – и получите продукт, который, как и оригинальная игра, будет выделяться среди прочих.

? А теперь представьте, что мы видели, прошли и полюбили ту, давнюю «Алису» (это все, кстати, правда). Чем ее преемница будет лучше?

Мы взяли все те отзывы, которые нам в течение десяти лет присылали поклонники, и воспользовались ими, чтобы улучшить все аспекты новинки. Многое из того, что делало оригинальную игру великолепной, сохранилось – незабываемый художественный стиль, увлекательный сюжет, сюрные персонажи и локации. Но мы также переработали все, начиная от правил сражений и заканчивая интерфейсом, добавили новые виды пазлов, элементы других жанров, перетряхнули арсенал и набор приемов Алисы.

? Вы анонсировали игру буквально через несколько месяцев после того, как в кинотеатрах начали показывать ту интерпретацию «Алисы», которую снял Тим Бартон. Это случайность? Кстати, как вам фильм? А игру по нему вы видели?

Мы начали работать над Alice: Madness Returns задолго до того, как был анонсирован фильм Бартона. В самой картине отдельные элементы были просто потрясающими – как и следовало ожидать от произведения о Стране Чудес, – но не могу сказать, что мне понравилось то, как их объединили. Складывалось такое впечатление, что создатели перестарались, пытаясь угодить как можно более широкой аудитории, и недостаточно внимания уделили самому важному персонажу, Алисе.

? По сюжету, как нам поведал пресс-релиз, Алиса десять лет провела в психушке, и теперь ей 25. Но разве ее не выпустили в финале первой игры? Чем взрослая Алиса отличается от юной?

До начала первой игры семья Алисы погибает, и в результате ее, все еще маленькую, на десять лет упекают в психиатрическую больницу Рутледж. Тогда и происходят события первой игры. В финале она покидает это заведение – предположительно излечившись от болезни. Во второй игре мы показываем, что с ней произошло вскоре после освобождения: Алиса обосновалась в Лондоне, ведет обычную жизнь, но болезненные воспоминания все еще ее преследуют. Madness Returns разовьет те сюжетные линии, которые наметились в оригинале, будет полноценным сиквелом.

? Вы как-то обмолвились, что хотели добавить в первую игру такую особенность – действия Алисы в Стране Чудес влияют на происходящее в реальном мире. Но этого не произошло. А в этот раз что-нибудь подобное будет? Или хотя бы Лондон дадите исследовать?

Вам придется дождаться 2011-го, чтобы узнать ответ на этот вопрос!

? Единственные враги, которых мы пока видели, – это «карточные зомби». Опишите, пожалуйста, как выглядит процесс создания персонажей и противников.

Мы перечитываем исходные произведения, отыскивая прямые отсылки на существующих героев или черпая вдохновение для новых образов. Как правило, мы показываем только то, что, по нашему мнению, подсознание Алисы могло бы сконструировать, основываясь на ее жизненном опыте. Наибольшую вольность мы себе позволили, когда делали персонажей для ситуаций, которые мы придумали специально для Madness Returns. Кстати, они оказались в числе самых страшных и мрачных.

? Как идут дела в Шанхае? Как вам здесь работается, есть ли какие-то различия по сравнению с условиями труда в Штатах?

Шанхай – потрясающий город, и сейчас очень здорово жить в Китае. Очень многое меняется в культурной и деловой сфере, причем в положительную сторону. Это завораживает: особенно когда сравниваешь то, что происходит сейчас, с тем, как дела обстояли буквально пару десятилетий назад. Потрясающее превращение. А самое замечательное – окрыляющее чувство, что все возможно.

? Многие считают игры искусством и приводят ваши в качестве примера. А вы сами считаете компьютерные и видеоигры искусством? Пытаетесь как-то выразить себя через свое творчество?

Тут все как и с кино. Некоторые фильмы можно назвать искусством, а некоторые - нет. Какие-то для кого-то бесценны, а кому-то на них плевать. Каждый сам решает, что считать искусством: то, что для одного – куча мусора, для другого – красота. Акт созидания (говорим ли мы об играх или чем-то еще) – всегда форма самовыражения, даже когда мы считаем, что это не так. Как бы то ни было, я не считаю, что мы тут делаем «артхаусную» игру – мы предлагаем интерактивный опыт, который, как надеемся, понравится разным людям по разным причинам. Например, потому что, на их взгляд, это искусство.

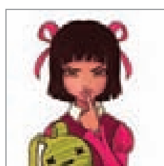
? Оригинальная «Алиса» выходила на PC и Mac, а Madness Returns вы готовите для консолей. Это как-нибудь повлияло на процесс разработки?

По правде говоря, первую игру мы сделали очень близкой консольным. Так что нам не пришлось что-то радикально переиначивать, но удалось очень многое улучшить.

? Какие еще книги или народные сказки вам бы хотелось пересказать по-своему?

Любую историю можно адаптировать под слушателей, пересказать как угодно. Нужно лишь включить воображение. Мы в студии, например, очень долго хотели свой вариант «Красной Шапочки» сделать. Возможно, однажды так и поступим. **СИ**





Наталья
Одинцова

Dungeon Siege 3

Почему разработкой Dungeon Siege 3 займется не студия Gas Powered Games, а Obsidian? Кому пришла в голову идея спустя столько лет (а вторая Dungeon Siege вышла в 2005-м) возродить сериал Криса Тейлора? Наша корреспондентка Хайди Кемпс отыскала ответы на эти вопросы. Но прежде, чем вы перейдете к интервью, которое она взяла у создателей новинки, давайте вспомним, какой след этот цикл оставил в истории ролевых игр, и обобщим все, что мы сейчас знаем о третьей части.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PC
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Obsidian
Страна происхождения:
США
Количество игроков:
не объявлено
Онлайн:
http://forums.obsidian.net/index.php?showforum=79

ДАТА ВЫХОДА
2011 год

Сказать, что поклонников у Dungeon Siege, близкой родственницы Diablo, не было вовсе – значит покривить душой. И сейчас найдутся те, кто с теплотой вспоминает первую часть – в ней предложили управлять не бойцом-одиночкой, а целым отрядом, причем чтобы упростить раздачу приказов одновременно нескольким героям, некоторые особенности интерфейса позаимствовали у RTS. Да и с графикой дела обстояли отлично – во всяком случае, по меркам тех лет. Но задать тон в жанре Dungeon Siege не удалось. Последовавший вскоре сиквел также не добился статуса знаковой игры – максимум, его признали неплохой работой над ошибками. В 2004-м Крис Тейлор мог сколько угодно строить планы насчет третьей части и, кстати, делился ими в интервью, упоминая, что неплохо было бы адаптировать ее и для консолей, а заодно жалуясь на то, как сложно обеспечить управление командой из нескольких персонажей, когда рассчитывать приходится не на клавиатуру и мышь, а на геймпад. Но в 2005-м при упоминании компьютерных action RPG многие по-прежнему вздыхали по Diablo 2, и Dungeon Siege 3 постепенно исчезла с горизонта, вместе с амбициозными планами создателей насчет MMO и тому подобных жанровых экспериментов с придуманной вселенной.

И вот пару месяцев назад выяснилось, что давняя мечта Тейлора сбудется. Правда, воплощением ее в жизнь займется Obsidian – студия, у которой, благодаря Star Wars: Knights of the Old Republic II и Neverwinter Nights 2, уже сложился имидж продолжателя чужих проектов (а с оригинальными проектами пока не очень ладится, если вспомнить Alpha Protocol). Да и сейчас, параллельно с Dungeon Siege 3, ее сотрудники работают над Fallout: New Vegas.

Третья часть «Осады» обоснуется как на PC, так и на домашних приставках. Демо на E3 проиллюстрировало, что бои в реальном времени никуда не делись, местные жители не скупятся на поручения в духе «сходи в гробницу, где поселилось ужасное зло, и разберись с ним», а враги, погибая, по-прежнему устилают путь победителей трофеями. Постоишь рядом с рассыпанным на полу добром – увидишь названия предметов, поймешь по цвету шрифта, насколько они редки, а заодно и вычитаешь рыночную стоимость (мало ли, вдруг такую рухлядь вообще подбирать незачем). По умолчанию, вид сверху заменен видом из-за плеча, но традиционный угол обзора можно восстановить нажатием одной кнопки. Пейзажи истерзанного междоусобными войнами фэнтезийного королевства Эб выглядят весьма привлекательно и дорого: живописные виды, красочные световые эффекты. Затеряться в бескрайних просторах легко и в то же время довольно сложно: стоит забраться на какое-нибудь возвышение или же дойти до края обрыва, как сразу видишь, какие достопримечательности находятся поблизости, а до каких еще брести и брести. Все равно что на мини-карту местности смотришь, только в недра субменю при этом не ныряешь. В Obsidian клянутся, что ни одного экрана загрузки в игре не сыскать, и заслуженно гордятся движком Onyx, который изначально создавали для Aliens: Crucible (RPG по вселенной «Чужих»; Sega заказала эту игру студии, но затем отменила проект).

Против монстров на презентации выступил классический дуэт: воин-Страж (Guardian) и маг-Архон. В одиночном режиме напарника контролировал AI; обновленный co-op предполагает, что второй игрок, подключившись, моментально возьмет управление этим персонажем на себя (предположительно в кооперативе верхняя планка – четыре участника). Затянутые в броню стражи могут чередовать фехтовальные стойки: в одной они способны очень шустро исполосовать одного неприятеля, в другой – выполняют приемы более медленно, но с таким расчетом, чтобы разом охладить пыл целой своры монстров. Припасены у них и другие трюки: например, так толкнуть недруга, что тот отлетит назад на десяток метров (особенно

кстати, если позади окажется обрыв). Волшебники же, верные традициям, неторопливо зачитывают заклинания. Сколько всего окажется классов, пока неясно, но известно, что для каждого предусмотрят по три ветки развития, которые, в свою очередь, укомплектованы уникальными навыками. То есть, пересекаться специалисты вообще не будут – ни по доступной экипировке, ни по умениям. И выживать им выгодней сообща: и потому, что классы дополняют друг друга, и благодаря командным приемам, позволяющим более эффективно расправляться с неприятелями. С повышением уровня сложности противники не только окрепнут и наберутся сил – там, где раньше в засаде сидели только мечники, теперь появятся и лучники, и маги. Кстати, воскресить павшего соратника не сложней, чем подглядеть стоимость лута: достаточно просто встать рядом (создатели признаются, что подсмотрели этот прием у Left 4 Dead).

«Мы делали очень большие, насыщенные текстом RPG, – говорит Фергюс Уркхарт, глава Obsidian. – Делаем и сейчас – для диалогов в New Vegas уже сочинили 60 тысяч реплик. Но Dungeon Siege будет брать не этим. По задумке, она должна быть веселой и понятной – захватывающие драки, много лута. То есть, конечно, и над сюжетом мы поработаем, и напарники молчать не будут, но от экшновых элементов не избавимся». В самом первом пресс-релизе еще было упоминание насчет моральных выборов, которые предстоит совершать героям, но Уркварт спешит успокоить: систему из Alpha Protocol в Dungeon Siege 3 не перенесут. «Определяться с мировоззрениями персонажей вам предложат только в ключевых сценах, – поясняет он. – Так вы почувствуете, что влияете на ход развития сюжета».

Dungeon Siege и в этот раз не избежит соревнования с Diablo – в Blizzard уже не первый год трудятся над Diablo 3. Что по этому поводу думают авторы? Передаем слово Obsidian!? **СИ**

› Dungeon Siege 3: вопросы и ответы

Мы беседуем с ведущим дизайнером Натаниэлем Чэпмэном и Дэвидом Хоффманом, директором по развитию бизнеса Square Enix.

? Почему вы решили возродить сериал Dungeon Siege? Все-таки вторая часть вышла уже очень давно.

Натаниэль Чэпмэн: Мы всем обязаны целой цепи случайностей. Вышло так: как-то Фергюс Уркхарт, глава Obsidian, встретился с Крисом Тейлором из Gas Powered Games. Побеседовал с ним обо всякой всячине. Потом нами заинтересовалась Square Enix (не в связи с Dungeon Siege), для которой в Gas Powered как раз делали Supreme Commander 2. И во время переговоров представители издательства упомянули, что хотели бы опубликовать RPG в западном стиле. То есть, все как нарочно сложилось.

Для нас, в Obsidian, очень здорово, что Dungeon Siege позволяет дать волю фантазии. Нам предоставили полную творческую свободу, как и в случае с предыдущими проектами, над которыми я работал. Если б нашей команде поручили какой-то другой проект, я уверен, что и с ним мы бы справились, но в итоге по счастливому стечению обстоятельств нам доверили развивать марку Dungeon Siege.

Дэвид Хоффман: Мы знали, что хотим выпустить западную RPG, и поддерживаем очень хорошие отношения с Gas Powered Games: они уже подготовили Supreme Commander 2 и продолжают трудиться над другими проектами для нас. В Square Enix только два года назад начали работать с зарубежными студиями, и я отдавал себе отчет, что важно очень правильно рассчитать риски, понимать, в чем сила той или иной команды. В случае с Obsidian, по нашему мнению, их конек – action-RPG в западном стиле. В Gas Powered делали и action-RPG, и RTS, но как нам показалось, RTS им удаются просто бесподобно. Мы выложили Крису все наши соображения начистоту и спросили, можем ли мы поручить какой-то другой студии, которая, по нашему мнению, справится с заданием, продолжить цикл Dungeon Siege. В ходе переговоров стало ясно, что проще всего приобрести бренд и потом уже распорядиться им по своему усмотрению. В таком случае все, что произойдет, – всецело наша ответственность.



Хайди Кемпс

Натаниэль Чэпмэн счастлив работать над Dungeon Siege 3.



? А с создателями оригинальной DS вы в итоге советовались?

Н.Ч.: Крис Тейлор нам очень помогает, по правде говоря. Советует, как улучшить игру. Например, в ранних билдах персонажи двигались быстрее. Складывалось впечатление, что они практически ничего не весят. Крис обратил наше внимание на этот курьез, мы прислушались к его словам и внесли поправки, и в результате все теперь выглядит гораздо лучше! Каждый раз, когда мы отправляем билд в Square Enix, передаем и ему копию, и он потом присылает нам свои замечания и по поводу геймплея, и насчет мифологии мира. Мы много работали с держателями лицензий, и с Крисом очень приятно сотрудничать – как разработчик и человек с богатым опытом создания игр он нам может очень много толковых советов дать. И дает! Одно удовольствие с ним общаться.

? А каково работать со Square Enix? У них были какие-то опасения по поводу RPG в западном стиле?

Н.Ч.: Нет, ничего подобного нам не говорили. Square Enix интересно издать западную RPG, именно потому, что это RPG по западным канонам. Если бы в издательстве хотели получить что-то более традиционное, в духе Final Fantasy, им не потребовалось бы искать помощников на стороне. Они понимают, что Dungeon Siege очень отличается от японских ролевых игр, и по геймплею мы от них почти не получаем замечаний. Мы отправляем им билды, так что они тоже в курсе того, как движется разработка. В Square Enix нас всячески поддерживают, с ними очень приятно работать.

Д.Х.: И чтобы развеять ваши возможные сомнения, расскажу: Ёити Вада (президент Square Enix) ездил в Obsidian. Он пообщался с командой, посмотрел на прошлые работы сотрудников, спросил, что они считают своей сильной стороной и чем мечтают заняться. Он подчеркнул, что не хотел бы видеть копию того, что и так есть в библиотеке Square Enix. Ему требуется западная игра, и, по его убеждению, наилучшим образом с таким заданием справятся иностранцы, поскольку знают, что интересно их соотечественникам. Так что да, японцы держат руку на пульсе, но при этом ничего нам не диктуют, им интересней, чтобы мы работали самостоятельно.

? Не могу не задать очевидный вопрос: что, по-вашему, эта игра может противопоставить той другой масштабной action-RPG, которая выйдет в 2011-м?

Н.Ч.: Вопрос только в том, идет ли речь о 2011-м или о «когда будет готово 2011-м» *смеется* И еще важно, что наша игра предназначается для консолей, а Diablo 3 нет. И к тому же в Diablo акцент делается на другом. Не на персонажах, не на сюжете…



«ПО СТЕПЕНИ СВОБОДЫ DUNGEON SIEGE 3 – ЕЩЕ НЕ OBLIVION, НО УЖЕ И НЕ ПРЕДЫДУЩИЕ ВЫПУСКИ ЦИКЛА».

? А на луте?

Н.Ч.: Да, на луте, и поэтому она такая интересная. Мне нравятся обе прошлые Diablo, но мы не пытаемся сделать их клон. Других источников вдохновения хватает: так вы наверняка заметите, какое впечатление на команду произвела Baldur's Gate: Dark Alliance. Даже Secret of Mana – и та оставила свой отпечаток. Представители Square Enix к нам бы не обратились, если бы хотели видеть копию Diablo, ведь все-таки это не наша специализация.

Д.Х.: По сути, не так важно, что в один год с Dungeon Siege 3 выходит еще одна важная игра того же жанра. В action RPG всегда есть свобода для творчества: тут допустимы самые разные инновации, различные подходы к организации геймплея. Да и не только в них! Взять хоть RTS: C&C, Starcraft, Supreme Commander, – и список легко продолжить! Чего уж говорить о шутерах! Каждая игра по-своему особенная - и по содержанию, и по тем переживаниям, которые испытывают люди, проходя ее. Я уверен, что Diablo 3 оправдает ожидания, но я также не сомневаюсь, что Dungeon Siege тоже окажется замечательной и вполне сможет встать с ней в один ряд. Вообще прекрасно, что Diablo 3 выходит. Это показывает, насколько велик интерес к продуктам такого рода, к жанру в целом.

? Какие особенности геймплея, по-вашему, сильнее всего отличают этот выпуск от Dungeon Siege 2?

Н.Ч.: Различий очень много! Если бы мне пришлось выбрать только одно, я бы, конечно, сказал, что Dungeon Siege впервые перебралась с PC на консоли. Возможно, это сложно посчитать за важное отличие, но оно действительно очень многое меняет в базовой механике. Боюсь утомить вас, перечисляя все нововведения, – но суть в том, что мы пытаемся сделать Dungeon Siege 3 динамичной и интересной для тех, кто играет на приставках. Мы также очень много внимания уделяем кооперативному режиму. Например, классы не пересекаются по способностям потому, что мы их создавали с прицелом на co-op и командную работу. И, наконец, хотим сделать прохождение не слишком линейным. В Dungeon Siege вы почти не могли уклониться от заданного маршрута. Теперь же у персонажа будет родной город, он сможет возвращаться в те места, которые посетил раньше, чтобы взять новые квесты и т.п. По степени свободы – еще не Oblivion, но уже и не предыдущие выпуски цикла. **СИ**

Распределение обязанностей

Сейчас, по словам Фергюса Уркхарта, сотрудники Obsidian разделены на две с половиной команды. Увольнения в начале 2009-го затронули тех, кто трудился над Aliens RPG, но большинству участников проекта удалось сохранить рабочие места, занявшись Fallout: New Vegas. Одновременно начали сокращать команду Alpha Protocol – перенаправлять силы на Dungeon Siege. А в конце лета 2009-го ее окончательно расформировали, и оставшимся геймдизайнерам поручили либо заниматься еще не анонсированным продуктом, либо, опять же, Dungeon Siege 3.





ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

Кнопок много не бывает!

Еще совсем недавно я советовал всем жалующимся на кривое управление в играх, портированных на компьютеры с консолей, купить себе геймпад и не мучиться. Однако практика показала, что эта штуковина, и названием, и внешним видом намекающая на свое развлекательное предназначение, на самом деле зачастую гораздо менее удобна, чем сочетание мыши и клавиатуры.



Что видит прожженный консольщик, глядя на бескрайнее поле усеянных буквами, цифрами и странными значками клавиш? Некрасивый, неоправданно сложный контроллер – и он неправ. Обилие кнопок – на самом деле несомненный плюс, даже если не все они используются в какой-то конкретной игре. Как минимум оно позволяет не запоминать большое количество комбинаций. Возьмем, например, классический платформер Abe's Oddysee. Его герой может разговаривать, а также пересвистываться и, гм, перепукиваться со своими товарищами – всего восемь способов выражать свои мысли и эмоции, плюс колдовство. На первой PlayStation приходилось зажимать один из двух шифтов вместе с лицевой кнопкой, а колдовать – удерживая оба шифта. В компьютерной же версии для каждой фразы была отведена отдельная цифровая клавиша, и еще одна цифра осталась свободна. Что проще запомнить – одну кнопку или две? А нажать? По-моему, ответ очевиден. Если игра требует горячих клавиш, в вашем распоряжении весь алфавит, а это не только от 26 до 33 букв, но и возможность мнемонического связывания с функциями: все мы отлично знаем, что, скажем, в ролевых играх карта – это M (map), журнал заданий – Q или J (quest journal), данные о персонаже – C (character). Да и десять цифр для ячеек с предметами и умениями тоже не лишние. В Doom вы могли нести 7 пушек одновременно – они переключались цифрами. Супергерои нынешних шутеров таскают по два ствола не потому, что это реалистично (эти же чудо-богатыри восстанавливают здоровье, просто посидев у стеночки), а потому, что кнопок на геймпаде не хватает. А вот на клавиатуре их в избытке, к тому же они удобнее расположены – не нужно скакать большим пальцем по крестику-нолику-квадратику-треугольнику, достаточно заранее поставить указательный, средний и безымянный на «стартовые позиции». Если, конечно, правильно настроишь раскладку.

Итак, мы плавно перешли к следующему достоинству клавиатуры: гораздо большей конфигурируемости. Конечно, этот фактор во многом зависит от конкретной игры, но уж если вам позволили переназначить клавиши, то варианты не ограничиваются тасованием четверки лицевых кнопок и такого же количества шифтов – можно даже движение персонажа перевесить со стрелочек на WSDA или, на испанский манер, QAOP (то есть управлять движением вверх-вниз одной рукой, а влево-вправо – другой. Слабо сделать так на геймпаде?). Клавиши можно тематически группировать, кроме того, скажем, пробел, Ctrl и Shift отличаются размерами, что позволяет различать их даже на ощупь. А ведь мы еще не коснулись мышки – так вот, если вы левша, вам достаточно переложить ее по другую сторону от клавиатуры (и поменять кнопки в настройках Windows). Геймпад, снабженный двумя аналоговыми рукоятками, теоретически тоже довольно симметричен, но попробуйте-ка в любой игре поменять их функции – чтобы бегать надо было правой, а целиться – левой. Ах да, в консольных играх же автоприцеливание… А знаете почему? Да все потому же – из-за несовершенства контроллера. Мышью можно аккуратно передвинуть курсор на небольшое расстояние или резко на большое. А вот у рукоятки геймпада ход ограничен, к тому же мы двигаем ее большим пальцем (ме-

Normal Tanks (PC)



Normal Tanks (PSP)



нее подвижным, чем кисть руки, которой мы перемещаем мышь), так что страдают и скорость, и точность.

Да, аналоговая рукоятка хороша, когда нужно мгновенно поменять направление движения, но вот точные градации скорости с ее помощью задавать непросто. Хотя, если мы управляем человечком, а не машиной, больше трех вариантов обычно и не требуется: медленно-осторожно, нормально и бегом. При адаптации под клавиатуру можно обойтись и клавишами-модификаторами, как в той же Abe's Oddysee, или настраивать скорость колесиком, как в Splinter Cell. А вот если процесс идет в обратную сторону, то получаются уродцы вроде Dragon Age, приставочная версия которой обладает значительно менее удобным интерфейсом, чем компьютерная – а все из-за отсутствия мыши и невозможности назначить достаточное число горячих клавиш.

Собственно, идея этой статьи появилась у меня, когда я решил написать про PSP-порты хороших русских игр – Normal Tanks и Hammerfight (думаю, очевидно, что PlayStation Portable можно считать консолью со встроенным геймпадом – ну, или геймпадом со встроенной консолью). Я искренне радовался, что нашим соотечественникам Василию Костину и Константину Кошутину удалось пробиться на консоли, пусть пока всего лишь в рубрику Minis онлайнового магазина PlayStation Store… но радость эта продлилась ровно до того момента, как я запустил Normal Tanks. Оригинальная игра представляет собой двухмерный танковый шутер, этакий гибрид Contra и Battle City с 3D-графикой, чем-то напоминающей «Вангеров», и управлением в духе Abuse (ну, или «Громады», если кто такую помнит) – ездим с клавиатуры, целимся и стреляем мышкой. Авторы порта сохранили дизайн уровней (графику, правда, несколько изгадили), но добавили танку прочности и патронов. Зачем? Да затем, что без мышки играть стало гораздо сложней – ведь теперь приходится целиться не в выбранную точку, а в выбранную сторону (одну из восьми). Да, появилось автонаведение (чтобы упереть пушку в ближайшего врага, нужно, только не смейтесь, подергать аналоговую пупку – большего она оказалась недостойна). Но орудие само не ведет цель, а значит, отъехав чуть в сторону (а маневрировать, понятное дело, жизненно необходимо), приходится снова самонаводиться либо выбирать наиболее подходящее из восьми компасных направлений. Ну и, понятно, если врагов на экране несколько, на автоприцел лучше не надеяться. В общем – фиаско, и это притом, что игра-то довольно обычная по геймплею и содержанию.

Что уж тут говорить про Hammerfight, ранее известную как Hammerfall? Там ведь вся суть была в нестандартном управлении: чтобы эффективно размахивать закрепленным на летательном аппарате оружием, надо было совершать вращательные движения мышкой, трансформирующиеся в такие же пируэты боевого пепелаца. Конечно, и аналоговую пуговку PSP можно крутить вокруг центра, но попробуйте-ка повращать вначале правой рукой, а потом большим пальцем левой. Какое из действий дается проще? В каком случае вы быстрее устанете? Какие движения получаются более плавными? В общем, так все и получилось – в PSP-версии (она называется Hammer Wars) раскручивать кораблик физически неудобно, точность управления оставляет желать лучшего, а «компенсируются» эти недостатки опять же увеличением линейки жизни. Недовольны все, включая автора (порт, увы, делался без его участия).

Этот ряд можно продолжить. Fieldrunners, хитовая стратегия для iPhone, в PSP-варианте, разумеется, утратила сенсорное управление (то есть трогать и щипать экран бесполезно), и даже благосклонные рецензенты замечают, что быстро перемещать курсор в нужное место стало гораздо сложнее. А порты с PSone, где нехватку шифтов пытаются восполнить, задействуя многострадальный аналоговый рычажок? В результате в той же Abe's Oddysee приходится настраивать раскладку вручную, и в самом приличном варианте нужно дергать пупку вбок, чтобы пообщаться с коллегами, либо вверх, чтобы применить особую мудоконскую магию. И даже в Syndicate Wars, где шершавый кругляшок можно довольно удачно приспособить под вращение камеры, использование комбинаций «шифт+стрелки» для элементарных действий вроде «выбрать агента» или «подобрать оружие» несколько раздражает – в то время как в оригинальной версии для PC к нашим услугам опять же мышка и горячие клавиши.

Понятное дело, что к портативной консоли клавиатуру не присобачишь, но вот отсутствие сенсорного экрана, в какой-то мере заменяющего функции мыши, – это в наши дни уже серьезный минус. Впрочем, эта статья на самом деле не о том, какое убожество эта самая PSP, а, напомню, о игровой несостоятельности геймпадов. Об одном их преимуществе, впрочем, мы до сего момента умалчивали: их не надо класть на стол. Да, если клавиатуру еще можно поставить на колени, то мышку лучше все-таки возить по какой-то плоскости. Конечно, владельцам консоли за пятьсот баксов и телевизора за тысячу, показывающего к ней картинку, не по карману придиванный столик «Лакк» из IKEA за шестьсот рублей, так что для них это большой плюс. Но, опять же, задумайтесь – те пальцы, что поддерживают геймпад, уже не могут принимать участия собственно в управлении. В игре остаются фактически два больших пальца – для лицевых кнопок и рукояток, да два указательных – для шифтов (ставить туда же средние можно, но не очень удобно). В комбинации же «мышка-клавиатура», даже если вычесть неловкие мизинчики, остается целых восемь пальцев. И пусть стандартные мышки задействуют на правой руке лишь указательный и средний, существуют – и популярны – продвинутые пятикнопочные, позволяющие кликать всеми произрастающими из ладони перстами. Что там еще осталось? Обратная связь? И она в мышах бывает, если очень нужна, хотя вот Кудо Цунода считает, что это баловство одно.

Подытоживаю: дорогие владельцы геймпадов и прилагающихся к ним консолей! Вы, к сожалению, стали жертвой агрессивных рекламных кампаний и сделали неправильный выбор, приобретя игровое устройство с никуда не годным контроллером. Главное, не попадитесь на эту удочку второй раз – если очень захочется купить Kinect, рекомендуем вам вместо него приобрести большое зеркало, которое будет с исключительной точностью и без запаздывания повторять все ваши телодвижения, не требуя электропитания и подключения к консоли. **СИ**

Hammerfight (PC)



Hammer Wars (PSP)







АРТЁМ ШОРОХОВ

А кнопки-то вот они!

Пробую в некотором роде экспериментальный подход: использование соседствующих авторских колонок в качестве платформы для собственного несогласия, комментирования и восхищения высотой мысли коллег. Иными словами – буду паразитировать. И для начала давайте вместе прочтем, что пишет нам Илья Ченцов.

Что видит прожженный читатель, глядя на бескрайнее поле усеянной буквами, цифрами и странными значками (преимущественно все-таки буквами, за что Илье отдельное спасибо) страницы? Преимущественно – то, как Илья нападает на привычные нам с детства «джойстики», они же геймпады. Убедительно и аргументированно он расправляется с застоявшимся мнением о том, что сконструированные специально для видеоигр устройства сами по себе удобнее, а значит, лучше подходят геймеру, нежели от рождения офисные принадлежности в лице клавиатуры и самой обычной мышки. Причем ссылается Илья не на очевидные примеры – стратегии и шутеры от первого лица – нет, себе на помощь он призвал самый настоящий танк. И этого аргумента многие из вас, уважаемые читатели, наверняка в глаза не видывали. Что ж, давайте разбираться.

И первый же залп – обилие клавиш на все случаи жизни. Мол, для некоторых (вероятно, особо интересных) игр стандартного количества кнопок геймпада недостаточно, а нам с вами гораздо удобнее под каждое действие резервировать отдельное нажатие. Десять видов оружия – десять кнопок! Звучит логично, но я пробую вспомнить свое прошлое, проведенное в сетевых сражениях Duke Nukem 3D и Quake 2, и не нахожу подтверждения от лица собственного игрового опыта. Да, киберспортсменам чрезвычайно важна скорость доступа к каждой из функций (вот так легко и непринужденно мы вернулись к тем самым стратегиям и шутерам из предыдущего абзаца), однако быстро и эффективно попадать по каждой (запомните это слово: «каждой») из цифровых клавиш, не «прицелившись» предварительно взглядом, едва ли возможно. Попробуйте-ка не глядя, с максимальной скоростью ткнуть пальцем из положения AWSD, скажем, в семерку. Попробуйте, попробуйте. 6! 5! 7! О, получилось! Но лишь с третьего раза. Не успел переключиться на rocket launcher, отвлекся, отвел взгляд от экрана – You died. Все-таки не зря хорошим конфигом (cfg-файлы, как сейчас помню, приходилось всюду таскать с собой на дискете) считался тот, где все наиболее важные пушки подвешены на кнопки поближе. Ну а новички, те, кто хотел просто играть и получать удовольствие, обходились «прокруткой» стволов на клавишах Q и E. Тот же метод шел в ход во всяком новом, пока еще неизведанном шутере. В самом деле: если ты еще не знаешь, какие пушки найдешь, и какие из них окажутся наиболее полезными, предусмотрительнее воспользоваться двумя удобно расположенными клавишами универсального доступа, вместо того чтобы забивать полклавиатуры «котами в мешках». Вскоре, примерно тогда, когда интерфейсом перестали заниматься программисты-проквакеры, уступив эту честь геймдизайнерам широкого профиля, подобный подход перекочевал в консольный мейнстрим. Правило «не больше двух пушек в одни руки» отнюдь не так универсально, как это можно себе представить. В зависимости от целей и ритма игры (разумеется, и то и другое задается с оглядкой на управление), оружия может быть хоть двенадцать единиц. Нужны примеры? Ой, да легко. Быстрые, ориентированные на мультиплеер шутеры запросто управляются с выбором оружия при помощи цифровой крестовины – того самого AWSD-рудимента, который перестал быть нужен еще в середине девяностых, когда индустрия массово переходила на ана-





логовые стики. «Вверх», «вниз», «влево», «вправо» – снайперка, базука, автомат, шотган. На передних шифтах – левом и правом – удобно и всегда под рукой притаились гранаты: дымовая и боевая. Знакомая картинка? Знакомая, знаю. Вдогонку можно еще и ножом пырнуть с правого стика. Тем же стиком в играх, где оружия побольше, а динамики поменьше, при помощи «оружейного колеса» можно выбирать из практически бесконечного ассортимента; другое дело, что больше дюжины одновременно доступных стволов большинству игр попросту не нужно.

Как не нужны в большинстве своем рудиментарные клавиатурные привязки к первым буквам слов. Карта на клавише «M», а пауза на «P»? Серьезно? Вы называете это интуитивным выбором игрока? Я скажу, что это бездумная мышечная память, условный рефлекс ПК-геймера тех времен, когда об удобстве и не помышляли, а «испанская раскладка» клавиш еще была в ходу ввиду чрезвычайно бедного количества возможных команд. Вспоминайте: QAOP занимает обе руки разом, начисто исключая мышку и оставляя для дополнительных действий (как правило, «прыжок» и «огонь») только два больших пальца – под «пробел» и какой-нибудь левый Alt. Ничего не напоминает? Восьмибитная пора, очей очарованье. Неудивительно, что приставки с понятными геймпадами оказались так популярны. Были еще похожие на вантузы джойстики-палки, но, к счастью, в мейнстриме они не прижились. А как же все эти специальные кнопки для вызова карты, меню персонажа, инвентаря и квестового журнала? Ответ прост: пауза. В те стародавние времена всего лишь навсего не догадались придумать совмещение режима паузы (кнопка start, кто ж ее не знает) со всеми перечисленными вспомогательными функциями. И это мы еще не говорили о пришедших на смену клавиатурным бряцалкам аналоговых кнопках.

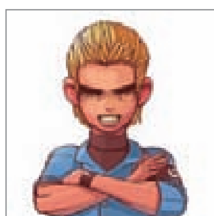
Другое дело – мышь. Мышь как пионер – всем геймпадам пример. И крутить ею удобно, и из руки в руку перекладывать, и даже гвоздь в стол забить – если крепкая. Живописать хроники войны мышей с геймпадами – никакого терпения не хватит, так что придется под занавес верить мне на слово: мышь, как и клавиатура, чрезвычайно хороша, незаменима, необходима – в отдельно взятых жанрах (что предсказуемо) и отдельно взятых играх (что, к сожалению, зависит от разработчика). Иными словами, какая игра – такое вам и управление. Беспомощные порты одинаково часто случаются как с ПК на консоли, так и с консолей на ПК. Та же PS3 давно и успешно поддерживает оба этих «эксклюзивных» аксессуара, и для авторов видеоигр нет никаких проблем внедрить поддержку «мышетуры». Если они этого не делают, значит не хотят. Не видят необходимости. Или просто ленятся. Но скорее всего все-таки второе. Так уж сложилось, что все игры мейнстрима изначально заточены под классическую схему управления, а значит не нуждаются в доработке напильником. Но совсем другое дело – всевозможные независимые разработчики, ежедневно выдумывающие очередной велосипед. Normal Tanks была разработана для ПК, в саму ее суть положена идея управления мышью. Однако разработчики захотели денег, подписали бумажки и отправили свое детище на PSP. Задумайтесь. На PSP. Единственную игровую систему современности, вообще не имеющую второго манипулятора (в случае с Nintendo DS его роль играет связка сенсорного экрана и стилуса). А ведь Normal Tanks была бы уместна где угодно, кроме PSP. Прицеливание правым аналогом – давно зарекомендовавшее себя привычное решение, реализованное уже тысячу раз. Илья пишет, что не хотел бы превращать статью в оду убожеству PSP, мол, она у него о несостоятельности геймпадов. Я же склонен видеть именно несостоятельность Normal Tanks и именно на несостоявшейся в качестве платформы для подобных игр PSP. Только и всего. Хотя стойте! Где-то здесь должна быть строчка о несостоявшихся авторах плохо состоявшегося порта. Ах да, вот же она. Теперь все на местах. **СИ**

Press any key



И прежде чем закончить, хотелось бы сделать два небольших замечания. Во-первых, по сиквелу неоднократно упомянутой танковой игры видно, что идея с ограничением числа патронов не прижилась (в Normal Tanks 2 патроны уже бесконечные, а вот ствол пушки со временем перегревается), а во-вторых, вести цель в PSP-версии (а вместе с ней и на PS3, использующей, как ни смешно, ту же схему управления) все-таки можно – для этого достаточно зажать аналоговую пипку в любую из сторон, да и не отпускать. Другое дело, что честнее по отношению к пользователю было бы не заставлять его так нечеловечески растопыривать руки.





ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

Любовь и боксики

Xbox 360 + Xbox Live Arcade = eternal love! Потому что XBLA – это удобно, модно, просто и отвечает требованиям геймеров, которые привыкли платить за развлечения, а не воровать чужую интеллектуальную собственность. Подлинный факт!

Это чистая правда: дома у меня ютятся аж три Xbox 360, причем два (европейский и японский) работают хорошо, а один барахлит, потому что свое отмотал привод. Консоли не модифицированы, на европейской приставке Live зарегистрирован на британский Marketplace (это плохо, потому что дорого и в Великобритании строгая цензура) и я регулярно сталкиваюсь с проблемой оплаты Microsoft Points, так как биллинг принимает кредитку по каким-то специальным дням и при определенных условиях. И я все равно обожаю Xbox 360!

Обожаю не потому, что на PS3, например, нет игр. Есть. Я видел. Более того, когда речь заходит о мультиплатформе, то с большей вероятностью я выберу версию именно для домашней платформы от Sony, по разным причинам. Иногда критично, чтобы был большой жесткий диск и игру можно было установить. Вот Hokuto Musou, например, загружает уровень за тридцать секунд на Xbox 360 и за десять на PS3. Ну, и кто же выберет первый вариант, если дома есть обе консоли?

Однако все это мелкие бытовые придирки, на которые давно пора было перестать обращать внимание. Главная причина симпатии – это чудесный мультиплеер и XBLA. И если достоинства сетевого сервиса в целом еще можно оспорить (скажем, народу там побольше, зато хватает глупых детей, а с ними совершенно невозможно ни во что играть), то отрицать факт превосходства XBLA над, скажем, подборкой игр для PSN ну никак нельзя.

И вот почему.

Возможно, вы хитрец и умеете пользоваться эмуляторами. Гордитесь тем, что с завязанными глазами скачаете эмулятор SNES и ромы к нему. Это прекрасно! Вам, кстати, наверняка понравятся рассуждения Святослава Торика на тему того, как он не может поменять свой старый картридж на скачиваемую игру, и как ему не хочется тратить десять долларов на любимое развлечение молодости (хотя он вроде бы еще не старик). Но! Для этого нужен как минимум один дополнительный аксессуар, ведь играть с клавиатуры вряд ли кто-нибудь согласится, и вам придется как-то усаживать гостей вокруг монитора, если во время дружеских посиделок вы решите показать им «лучший файтинг на свете». Пусть это будет The King of Fighters. Так, на всякий случай.

Одно из удобств XBLA заключается как раз в том, что большинство известных и не очень игр можно хранить на одной платформе – Xbox 360 – и выводить изображение на современный телевизор. Какие? Ну, допустим, вы большой любитель тех же файтингов. В таком случае вашему вниманию предлагается:

– Garou: Mark of the Wolves (с онлайн-мультиплеером)

– The King of Fighters '98 Ultimate Match (с онлайн-мультиплеером, а сама игра – порт с аркадных автоматов и поэтому на японском языке)

– Street Fighter II' Hyper Fighting (ой, и это тоже с онлайн-мультиплеером)

– Fatal Fury Special (ну, вы поняли)

– Soulcalibur (без онлайн-мультиплеера)

– Ultimate Mortal Kombat 3 (к сожалению, был удален из архивов XBLA)

– Samurai Shodown II (есть онлайн-мультиплеер, но работает он не очень хорошо)

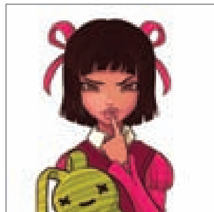
– The King of Fighters '2002 Unlimited Match (ожидался весной этого года, но так и не вышел)

– NeoGeo Battle Coliseum (с улучшенной графикой и – внимание! – онлайн-мультиплеером)

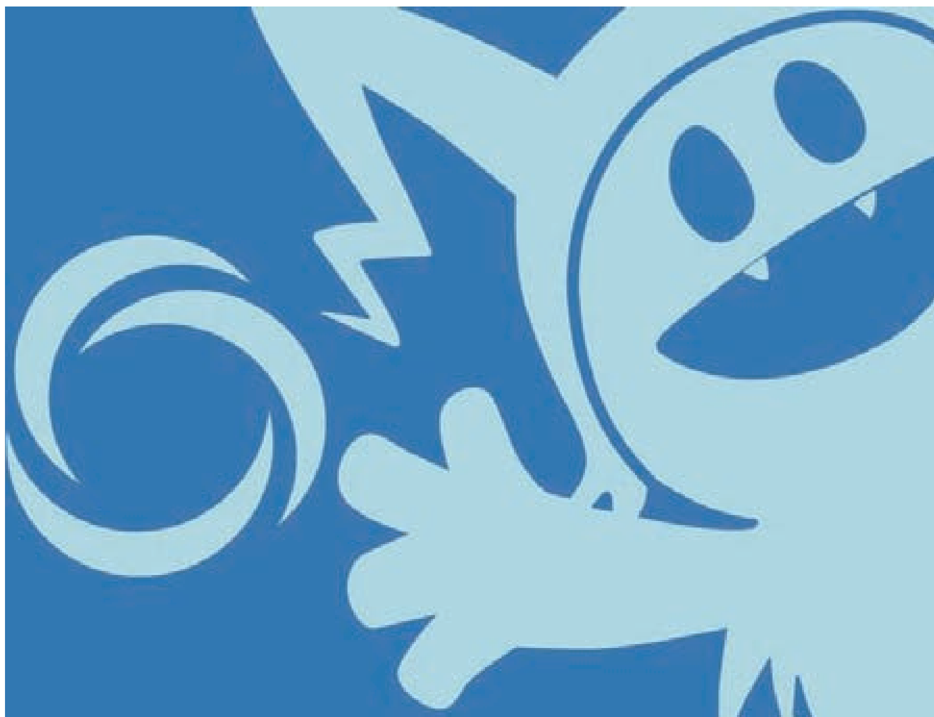
Конечно, сюда же можно приписать Marvel vs. Capcom 2 и Super Street Fighter II Turbo HD Remix, но они есть и в версии для PS3. А Super Street Fighter II Turbo HD Remix вообще римейк, перерисованный (кто-то считает, что тем самым оскверненный) товарищами художниками из UDON.

Так вот, всё это продается по цене от пяти до десяти долларов (английских фунтов стерлингов в моем случае), что достаточно дешево. Тот же KOF '98 UM на PS2 обойдется в тридцать долларов, если брать коробочную версию. Это куда как дешевле, чем заказывать японские переиздания и платить за доставку. Само собой, это очень удобно, ведь можно играть в крутые современные игры и между делом накручивать хадокены «в древности» на одной и той же платформе. Кстати, можно вообще не покупать что-то модное и крутое, а притащить консоль домой и купить всё перечисленное с помощью кредитки. Зачем вам, скажем, Dead to Rights Retribution? Купите лучше много классных файтингов и играйте с друзьями!

Конечно, ради ЭТИХ игр вы не купите Xbox 360. Но они станут приятным дополнением к общей игротеке. Ведь пять долларов – это символическая плата, а удобства и удовольствия – море! Океан! **СИ**



НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Радость общения

В одних играх демоны понимают исключительно язык мечей и пистолетов. В других – противостоят герою, но, если завоевать их доверие, соглашаются влиться в команду.

Как именно вербовать – интересной беседой и подарками или парой пинков – казалось бы, без разницы. С беседами даже сложнее, ведь нужно несколько раз выбрать правильный ответ из нескольких. Если сплоховать – все переговоры насмарку. Но вот вышла первая Kuzunoha Raidou, и тут же посыпались негативные отзывы – что за дела, переговоров больше нет?!

А я и не думала переживать, что правила вербовки соратников больше не подразумевают сеансов общения. Тех самых, которыми в свое время мне запомнилась Persona 2: Eternal Punishment. В ней (как и во всех Persona) магией и особыми навыками героя одаривает Персона – его альтер-эго, воплотившееся в виде божества или духа. Противники к отряду уже не присоединяются, но, проникнувшись симпатией к бойцам, делятся с ними, например, картами Таро, на которые можно выменять новых Персон. Тогда мне очень нравилось, что нужно не просто выбрать одну из реплик в диалоге с недругом, но еще и решить, кто (и с чьей поддержкой!) будет с ним переговариваться, а значит, что за мини-сценку увидит монстр. Нейт в компании с Баофу, например, упражнялся в сарказме, а объединившись с Майей, охотно давал ей интервью. А Улала даже танцевала фламенко! Сперва ей аккомпанировал Кацуя, а потом за гитару взялся еще и Тацуя! Но демоны жаждали, чтобы их веселили три раза подряд, и на осечки реагировали соответственно. Так что, как только персонаж остался один и научился загонять встреченных демонов в пробирки, сперва отвесив им пару затрещин, я восприняла перемены как должное – тем более что всегда можно было вернуться к той же «Персоне» или Lucifer's Call (да и во второй Kuzunoha Raidou дипломатия снова оказалась в почете). Понять тех, кто в свое время выступал против нововведений, помогла Strange Journey, дав лишний повод убедиться, что переговоры с демонами – действительно очень ценная находка для всего цикла Shin Megami Tensei, и в особенности для тех выпусков, где у лидера отряда нет или мало других союзников кроме сверхъестественных.

Стиль Кадзумы Канеко очень узнаваем. Хотя наравне с ходячими пенисами (раз увидев Мару, его, кажется, вообще невозможно стереть из памяти) и ангелицами в БДСМ-нарядах художник рисует вполне традиционных красавиц-апсар, его интерпретации все равно воспринимаются как нечто нестандартное. Тем не менее, по сути многочисленные божества и духи SMT мало чем отличаются от типовых юнитов из стратегических RPG. Можно возразить, что мол, помимо гоблинов и суккубов, которых в любой игре полно, здесь есть и Кухулин, и Арес, и даже демоническая Алиса – гроза демонических кроликов. Одним словом, узнаваемые герои – даже для тех, кто историей мировых религий не увлекается. Однако все они зачастую получают не больше шансов проявить характер, чем какие-нибудь стоковые маги или самураи. Ну, пожалуются перед очередным экспериментом по скрещиванию, что хозяин пускает их, таких замечательных, в расход. Или изредка вылезут в начале схватки пообщаться с теми, кого знали по мифологическому прошлому (как Персоны в Eternal Punishment). Да и то – не в каждой игре. С такой «информационной подпиткой» боевые параметры становятся едва ли не единственной причиной, по которой к персонажу можно привязаться. Я, например, всегда стараюсь призвать Ланнан Ши (Leannan Sidhe), потому что не могу вспомнить, когда в последний раз она страдала элементальной уязвимостью или была особо чувствительна к заклинаниям «моментальной смерти». С таким же успехом можно назвать огненную магичку в Disgaea миссис Марпл и считать, что именно поэтому она безупречно попадает в цель.

Но если остаются переговоры, то любой ответ – это шанс убедиться, что персонаж реагирует на героя не только в боях, замечает присутствие соплеменников. Меня вот очень раздражает, что в Valkyrie Profile: Lenneth персонажи-эйнхерии, оказавшись под начальством Леннет, теряют право голоса, как будто не замечают присутствия соседей и в большинстве случаев проявляют эмоции, лишь оказавшись там, где когда-то погибли или жили. А в Fire Emblem, напротив, радует, что можно повлиять на степень доверия юнитов друг к другу (и стать свидетелем мини-сценок!), если упорно ставить их рядом на арене. Конечно, пара диалогов – еще не основание утверждать, будто образ персонажа замечательно прописан и раскрыт. В SMT вот, например, противники делятся по типажам – а значит, вполне можно встретить пятерых и более демонов с одинаковым темпераментом. Но все такие штрихи помогают подчеркнуть, что речь идет не просто о наборе шахматных фигур. И когда встречаешь Хальфаса или Диониса в качестве NPC, раздающих задания, – это только укрепляет иллюзию, что демоны – и впрямь полноправные обитатели вымышленного мира SMT. **СИ**

Nintendo 3DS

В марте о 3DS, новой карманной приставке от Nintendo, было известно весьма немногое. Тогда мы вместе с коллегами записывали выпуск Random Encounter и строили теории насчет технологий, которые использовали в Nintendo, чтобы демонстрировать стереоизображения без очков. Гадали, какие издатели в числе первых поддержат новое устройство. Пришел июнь, а с ним и E3, «большая N» опубликовала избранные технические параметры 3DS и рассказала, какие игры на ней появятся. А на стенде компании консоль предлагали опробовать в действии, и я этот шанс не упустила. Не удержалась, чтобы не кинуть объемные тарелочки объемным щенкам в Nintendogs+cats, проверить, правда ли специальный ползунок отключает 3D-эффект. Оценила качество картинки, повертев камерой в демо Metal Gear Solid, посмотрев ролики Kid Icarus и даже трейлеры 3D-фильмов. С тех пор каждая неделя – да что там, каждый день! – приносит новые слухи и сведения о преемнице DS. Настала пора собрать воедино все, что известно о ней сейчас.

НИЖНИЙ ЭКРАН НЕ «ТРЕХМЕРНЫЙ» – СОЗДАТЕЛИ ОБНАРУЖИЛИ,ЧТО 3D И СЛЕДЫ ОТ ПАЛЬЦЕВ ПЛОХО СОВМЕСТИМЫ.

Зачем карманной приставке 3D?

Nintendo сложно упрекнуть в следовании модным трендам. Как-никак, первую портативную консоль с поддержкой стереоизображения – Virtual Boy Гунпея Ёкоя – компания выпустила более пятнадцати лет назад. И не добилась запланированных результатов не потому, что геймерам в принципе пришлась не по душе идея 3D, а из-за несовершенства воплощения. Сигеру Миямото, в частности, отмечает: зеленый свет 3DS сейчас дали не в последнюю очередь потому, что технологии производства ЖК-дисплеев за несколько последних лет сделали заметный скачок вперед.

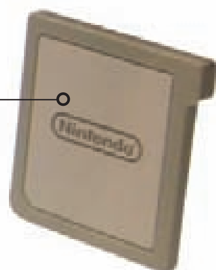
Выбор в пользу карманной приставки представители «большой N» объясняют так: 3D-телевизоры пока не настолько распространены, чтобы можно было рассчитывать на успех аналогичной домашней консоли. А в 3DS уже встроен дисплей, так что все, кто приобретут устройство, гарантированно, без дополнительных трат, смогут наслаждаться стереоизображением. Хидеки Камия, создатель Bayonetta, считает, что есть и еще одно различие между 3D на большом экране и на маленьком. «В первом случае впечатление очень сильное – легче почувствовать, будто ты и впрямь оказался в игре. Во втором – проще поверить, что у тебя в руках – нечто действительно существующее. И лично мне было бы интересно сделать 3D-игру, позволяющую насладиться чувством бытия так, как это позволяет сделать портативная консоль».

Как создается стереоэффект?

Все способы добиться иллюзии объемности плоского изображения полагаются на особенность человеческого зрения. Когда мы смотрим на окружающий нас мир, то правый и левый глаз видят происходящее под несколько разными углами. Мозг же объединяет эти два изображения в одно, и так мы учимся воспринимать предметы в пространстве. Вот и в 3DS используется технология, позволяющая при помощи специально сконструированного экрана (предположительно – от Sharp) демонстрировать одновременно две разные картинки – по одной на глаз. В результате, правда, наполовину снижается разрешение – если 3D-эффект не задействовать, то можно демонстрировать изображение с разрешением 800x240 пикселей, а не 400x240. Вдобавок нельзя вертеть консоль – иллюзия видна не под любым углом.

Картридж для 3DS-игр

Приблизительный объем – 2 Гбайт.





Вес

Приблизительно 230 гр.

Цвет

На E3 показали черную, а также красную, бирюзовую, золотую и фиолетовую расцветки.

Камеры для съемки 3D-фото и видео

Разрешение – 640x480 пикселей (0.3 Мп).

Стилус

В разложенном состоянии – около 10 см (4 дюйма). Раздвигающимся его сделали, чтобы он умещался в слот для хранения.

Автостереоскопический экран

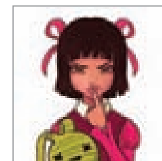
Диагональ – 3.53 дюйма (90 мм).
Разрешение – 800x240 (т.е. 400x240 для каждого глаза, WQVGA).

Камера для съемки 2D-фото и видео

Разрешение – 640x480 пикселей (0.3 Мп).

Переключатель

Убирает и возвращает стереоскопический эффект 3D-играм. Встроен по совету Сигеру Миямото.



Наталья Одинцова

Аналоговая «пуговица»

Работает так же, как и аналогичная «пипка» на PSP.

Сенсорный экран

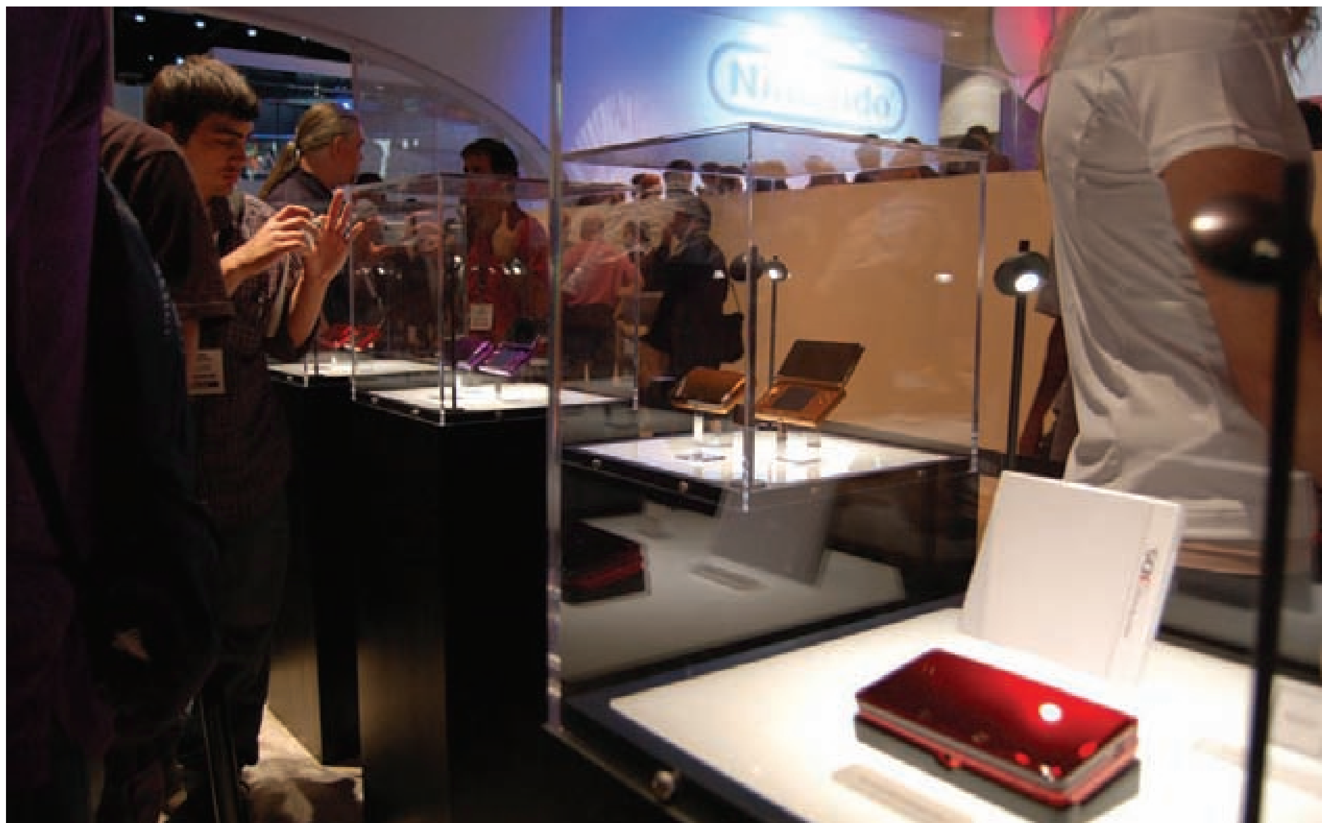
Диагональ – 3.02 дюйма (77 мм).
Разрешение – 320x240, QVGA.

Поддержка беспроводных коммуникаций

Wi-Fi 2.4 Гц, протокол IEEE 802.11, типы шифрования – WPA/WPA2.

Срок работы аккумулятора

По замыслу, сравним с показателями DSi (9-14 часов, в зависимости от яркости экрана).



Вверху: Сатору Ивата считает, что стереоизображение помогает легче оценивать высоту, ширину и глубину игрового пространства, внушает ощущение большей свободы передвижений.

На кого рассчитана 3DS

С тоит взглянуть на подборку уже заявленных для консоли новинок (в ней, помимо прочих, есть возрожденные Star Fox и Kid Icarus, выпуски Metal Gear Solid, Resident Evil и Kingdom Hearts), как укрепляешься в вере, что консоль предназначена в первую очередь для тех, кого не нужно приучать любить игры. А слухи только подливают масла в огонь: например Ёт Сайто, создатель Seaman для Dreamcast, намекает, что не за горами тот день, когда говорящие рыбы с человеческими лицами (а именно так выглядели подопечные в Seaman) обустроятся на 3DS. Вот и глава Tecmo Koei Кендзи Мацубара уверен, что устройство далеко не сразу заинтересует казуалов: «Когда на рынке появляется что-то свежее, сперва оно привлекает внимание базовой аудитории, а потом уже – всех остальных. Мне кажется, что в числе первых владельцев консоли окажутся геймеры со стажем, независимо от того, есть ли у них сейчас DS или нет. А потом уже все будет зависеть от наполнения».

Но Сатору Ивата подчеркивает, что в Nintendo не отказываются от идеи расширить круг покупателей за счет «дедушек и домохозяек»: «Мы определенно не считаем, что 3DS предназначается исключительно для заядлых геймеров. Однако, как нам кажется, пока людям не предъявившь что-то, что вызовет у них реакцию: «А, такая 3D-игра понятна всем!», убедить их невозможно. Так что, надеюсь, как только появятся готовые продукты, принять решение будет легче».

Насколько 3DS доступна для разработчиков

Сатору Ивата не отрицает, что задействовать весь потенциал 3DS студиям обойдется куда дороже, чем выжать максимум из обычной DS. По его словам, затраты будут сопоставимы с расходами на создание новинок аналогичного уровня для Wii (чтобы прикинуть масштабы – «большие» проекты для PS3 и Xbox 360 обходятся студиям в 20-30$ млн, в случае с Wii эта сумма втрое, а то и вчетверо меньше). Ивата не комментирует слухи насчет высокой стоимости «железа», необходимого для разработки 3DS-игр с достаточно высоким разрешением картинки и стабильной частотой кадров. А во всех интервью обращает внимание публики на то, что вложиться в красивую обертку – еще не рецепт успеха. «Неважно, требуется ли вам просто 3D-графика или трехмерное изображение со стереоскопическим эффектом – разница по деньгам вряд ли окажется значительной. Но, конечно же, прохождение не станет интересней только потому, что на экране все выглядит объемным. А вот если это свойство картинки подкрепить геймплеем, тогда и можно говорить о новом типе развлечений. И естественно, сейчас ни у кого нет готовых рецептов, как сделать 3D-игру увлекательной, нужно действовать методом проб и ошибок. На эти эксперименты придется большинство трат, связанных с разработкой. Но без них в принципе не обойтись, когда пытаешься какую-то новую нишу в развлечениях освоить, будь то 3D или что-то еще».

Также Ивата подчеркивает, что, по замыслу авторов, консоль должна заинтересовать и тех, кто ищет платформу для дорогостоящего проекта, и тех, чей бюджет очень скромен. «Я считаю, вполне реально воплотить хорошую задумку малыми средствами и на выходе получить хит, который все ценят именно за качество идей, – заявил он. – В идеале на 3DS должны быть представлены самые разные игры. Та подборка, которую мы предложим от себя, послужит отличной иллюстрацией нашего видения».

Насколько 3DS доступна для геймеров

В Nintendo еще не огласили стоимость приставки (возможно, это сделают на сентябрьской пресс-конференции в Токио). Но до сих пор компания доби-



валась, чтобы ее продукция оказалась всем по карману, – даже если это означало, что в GBA, DS или Wii придется использовать не самые технологически прогрессивные компоненты (GBA на запуске в США стоила 150$ – столько же, сколько впоследствии официально просили за DS в день релиза). Тем не менее, пока сведений о «начинке» 3DS крайне мало, чтобы строить предположения о цене, – например, мы знаем, что в 3DS для обеспечения стереоэффекта используется графический чип Pica 200 от Digital Media, который был создан в 2006-м, но не можем утверждать наверняка, какой версии отдали предпочтение инженеры Nintendo (существует, например, модификация Pica 200, выпущенная в 2008-м, и наверняка есть другие) и не пришлось ли Digital Media доработать чип в соответствии с их запросами. Несомненно лишь, что игры в итоге будут выглядеть впечатляюще. Официальных заявлений от студий, которые уже получили девкиты, пока крайне мало – все больше слухи. Мол, процессор по мощности обходит тот, что установлен в Wii. И якобы вполне реально, задействовав 3D-шейдеры, добиться, чтобы игра для 3DS выглядела не хуже, чем если бы ее сделали для PS3 или Xbox 360, но показали на телевизоре без HD. Как бы то ни было, демоверсии на E3 (пусть это чаще всего были деморолики с возможностью поворачивать камеру) смотрелись просто отлично.

Обратная совместимость

3DS предсказуемо лишена слота для GBA-картриджей, но на ней удастся запустить игры для DS (разумеется, не рассчитывая увидеть стереоскопическое изображение) и DSi (софт для нее также будет работать на новой консоли).

Гироскоп и акселерометр

Казалось бы, если вертеть 3DS в руках, то насладиться стереоскопическим изображением не получится – на экран-то надо смотреть под определенным углом. Тем не менее, гироскоп и акселерометр в консоль добавили. Продюсер Хидэки Конно объясняет это решение так: «Во время экспериментов мы обнаружили, что в шутерах от первого лица можно использовать гироскоп, чтобы передвигать прицел». Речь идет о том, что устройство адекватно работает и в случае, если геймер, держа консоль, поводит руками из стороны в сторону. «В этом случае вы не отрываясь смотрите на экран и не меняете угол обзора, – подчеркивает Конно, – так что это свидетельствует, что в одной игре можно объединить и 3D, и распознавание движений игрока».

Беспроводные возможности

Говоря о продаже игр через онлайн, Сатору Ивата заявил: «До сих пор цифровая дистрибуция строилась, главным образом, по такому принципу – потребитель открывает оболочку, видит ассортимент и выбирает, что скачать». Такая модель руководителей Nintendo не устраивает: по их мнению, нужно акцентировать внимание на том, как мотивировать пользователя обратиться к службе. А именно – все напоминания о новых поступлениях и изменениях должны приходить ему автоматически, а не в ответ на запрос. «Если так не делать, то, на наш взгляд, очень сложно привлечь внимание тех, кто не ищет активно скачиваемый контент», – пояснил Ивата.

Складывается впечатление, что по этой же причине 3DS научили автоматически разыскивать специальные терминалы и скачивать информацию о доступных демоверсиях и бесплатных приложениях (в планах компании – распространять таким образом еще и статьи из газет и журналов). И вдобавок переосмыслили tag-режим. Оставаясь постоянно на связи, консоль засечет другие 3DS, на которых установлена та же игра, что и на ней, а затем обменяется с ними данными (и для этого якобы не потребуется выходить в какое-то отдельное меню). Продюсер приставки Хидэки Конно поясняет: «У нас будет такая опция – когда вы впервые запускаете продукт с поддержкой tag-режима, ваши данные будут записываться в память консоли – специальный слот, рассчитанный именно на tag. И мы планируем, что поиск будет производиться сразу для нескольких игр». Чтобы получить сведения через онлайн, не нужно даже держать приставку открытой – она справится с заданием и в sleep-режиме.

Естественно, и онлайновый магазин для 3DS – а в том, что он появится, мы не сомневались и без намеков Конно, – изменится под стать новой философии. Воображение, правда, уже рисует возможные ловушки: после того как консоль учат без вмешательства хозяина закачивать какие-либо бесплатные игры или даже просто данные (хотя бы расписание поездов), сколько времени придется потратить, каждодневно очищая ее память от ненужного добра? А если назойливая система оповещений отвлечет внимание от сетевого поединка или спровоцирует на ошибку в одиночном прохождении? Впрочем, если настройки будут достаточно обширны, многие трудности, скорее всего, попросту не возникнут.

Инсталляция софта

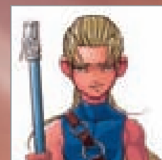
Объем внутренней памяти 3DS пока не обнародован, но представителям японской газеты Nikkei удалось выяснить, что пользователи смогут устанавливать на консоль различный софт, в том числе игры. Причем речь, вроде бы, идет не только о скачиваемых безделицах (сейчас, например, можно инсталлировать на DSi купленные в DSiware игрушки), но и о той продукции, которую распространяют обычным путем, – мол, так в Nintendo избавляют геймеров от необходимости носить с собой гору картриджей.

Защита от взлома

Не прошло и пары месяцев после запуска Nintendo DS в Штатах (первой стране, где консоль появилась в открытом доступе), как пираты уже разобрались с созданием ROM-файлов игр. Не заставили себя ждать и флэш-карты, с которых кто-то запускал homebrew-софт, а кто-то – как раз те самые «ромы». «Большая N» до сих пор старается положить конец экспансии R4 и сходных устройств. То – с помощью исков против производителей (в 2009-м компания выиграла тяжбу с создателями R4), то добиваясь через суд запрета на продажу, импорт и рекламу подобной продукции (например, такой запрет с конца июля действует в Великобритании). Но вот стоило, скажем, появиться официальной «анти-пиратской» прошивке для DSi, как ее сломали буквально через неделю (во всяком случае, именно тогда в Сети появилось первое видеоподтверждение). Совсем иначе будут обстоять дела с 3DS. Более того, не только в Nintendo убеждены, что способ обеспечить безопасность консоли найден. Один из из топ-менеджеров THQ, Ян Каррэн (Ian Curran), уже поведал, как его впечатлила неуязвимость новинки. **СИ**



Внизу: Размеры 3DS таковы: ширина – около 134 мм, длина – примерно 74 мм, а толщина – 21 мм (в закрытом состоянии).



Сергей Цилюрик

История Fire Emblem

История древнейшего TRPG-сериала, как это ни странно, уходит корнями аж к первой части Metroid (вы же читали недавний спецматериал, правда?). Собранная Гунпеем Ёкоем команда изначально разработала игру под Famicom Disk System, а для портирования ее на NES был приглашен Тору Нарихиро (да-да, тот самый, который порадовал нас паролями «NARPASSWORD» и «JUSTIN BAILEY»), работавший в другом подразделении Nintendo под названием Intelligent Systems. Основной задачей IS являлось (да и по сей день является) создание различных инструментариев для работы с консолями Nintendo – так что работать над играми Нарихиро выдавалось нечасто.

Поворотной точкой стал 1988 год: тогда Нарихиро и еще трое программистов из Intelligent Systems были приглашены для работы над новым проектом Ёкоя со товарищи – Famicom Wars. Макото Кано и Сатору Окада (уже знакомые любителям «Метроида») создали первую консольную пошаговую стратегию и заложили каноны TBS-сериала на добрые два десятка лет вперед. Было принято решение сделать из Intelligent Systems полноценную студию-разработчика стратегических игр – так что в создании следующего проекта студии гостями были уже сотрудники R&D1 – продюсер Гунпей Ёкой и композитор Хирокадзу Танака. И проектом этим стал вовсе не сиквел Famicom Wars, а любопытнейший гибрид TBS и JRPG, давший начало новому жанру тактических ролевых игр – Fire Emblem.

Кому именно принадлежала идея связать воедино два только-только появившихся на свет жанра, история умалчивает. Как вспоминает Нарихиро, «в то время команды разработчиков были невелики, и каждый занимался всем понемногу». Автором сериала, тем не менее, общепризнанно считается Сёдзо Кага, написавший сценарий первой Fire Emblem и возглавлявший разработку всех последующих частей вплоть до его ухода из Intelligent Systems в августе 1999-го.

Собственно, одно из главных отличий Fire Emblem от Famicom Wars заключалось как раз в сценарии, в упоре на индивидуальность персонажей. Если в Wars юниты – расходный материал и пушечное мясо, то в FE каждый человечек на счету: мало того что пополнять отряд во время боя нельзя, так еще и, потерпев поражение, герои умирают – навсегда! А ведь FE – еще и наполовину RPG, то есть, тут важна прокачка. Поэтому многие игроки начинают бой заново после первой же потери.

Тактические RPG издревле проигрывали классическим японским ролевкам в популярности, но превосходили их глубиной боевой системы. О сериале, который перевел JRPG на тактические рельсы, дал начало новому жанру и сопровождал его на протяжении долгих двух десятков лет, и пойдет у нас сегодня речь.

Памятка

Чтобы помочь читателям понять, какие из частей Fire Emblem связаны между собой, а какие – нет, я разбил все выпуски сериала по сеттингам, в рамках которых упорядочил игры в хронологическом порядке. Напомню, что из этого немалого списка вашего внимания в первую очередь заслуживают истории Теллиуса и Югдраля.

Archaneia

1. Fire Emblem: Ankoku Ryu to Hikari no Tsurugi (NES, 1990)
11. Fire Emblem: Shadow Dragon (DS, 2008), римейк первой части
3. Fire Emblem: Monshou no Nazo (SNES, 1994)
12. Fire Emblem: Shin Monshou no Nazo (DS, 2010), римейк третьей части
BS Fire Emblem: Akaneia Senki (Satellaview, 1997), четыре скачиваемых уровня

Valencia

2. Final Fantasy Gaiden (NES, 1992)

Jugdral

4. Fire Emblem: Seisen no Keifu (SNES, 1996)
5. Fire Emblem: Thracia 776 (SNES, 1999)

Elibe

7. Fire Emblem (GBA, 2003)
6. Fire Embem: Fuuin no Tsurugi (GBA, 2001)

Magvel

8. Fire Emblem: The Sacred Stones (GBA, 2005)

Tellius

9. Fire Emblem: Path of Radiance (GC, 2005)
10. Fire Emblem: Radiant Dawn (Wii, 2007)

В ТИПИЧНЫХ JRPG ГЕРОИ– ДЕРЕВЕНСКИЕ ПОДРОСТКИ, А В FIRE EMBLEM – АРИСТОКРАТЫ. ПОЭТОМУ ПОЛИТИКЕ ЗДЕСЬ УДЕЛЯЕТСЯ НЕМАЛО ВНИМАНИЯ.

Это, впрочем, необязательно – количество персонажей составляет несколько десятков, так что резерв всегда есть.

Сценарий Fire Emblem: Ankoku Ryuu to Hikari no Tsurugi (подзаголовок переводится как «Темный дракон и меч света», что в англоязычной версии римейка было сокращено до Shadow Dragon) выдался достаточно банальным с точки зрения фабулы, но, тем не менее, довольно хорошо проработанным для своего времени. Действие игры происходит на континенте под названием Аканея, который подчинили себе злобный дракон Медиус и темный маг Гарнеф. Принц Марс, чудом спасшийся при захвате его родного королевства, бежит на дальние острова, собирает армию и принимается освобождать Аканею из-под власти злодеев. Достаточное внимание уделяется каждой из девяти расположенных на континенте стран – пока Марс путешествует по ним, к нему примыкают и благородные наемники, и доблестные рыцари, и прекрасные принцессы. Голубая кровь (и волосы) героев впоследствии станет визитной карточкой сериала: в то время как обычные JRPG предпочитают использовать прием «из грязи в князи», посылая деревенских подростков спасать миры, Fire Emblem выбирает знать, уделяя много внимания отношениям различных государств перед лицом проблем континентального масштаба.

Помимо более-менее нетипичного сюжета и наделенных индивидуальностью персонажей, в первой Fire Emblem был заложен фундамент боевой системы, не менявшийся на протяжении всей двадцатилетней истории сериала. Не только юниты погибали навсегда, так еще и оружие в их руках оказывалось



Fire Emblem: Ankoku Ryuu to Hikari no Ken. Красные фигурки – враги, синие – играбельные персонажи. Желтыми они становятся, закончив ход.



Первая часть, по словам Сёдзо Каги, изначально создавалась не как продукт на продажу, а как эксперимент трех юных программистов, которым было мало дела до графики. После релиза они очень жалели, что их труды выглядят так позорно, – именно это и обусловило появление римейка «Темного дракона» в Monshou no Nazo.



В обоих выпусках сериала для NES лекари не получали опыта за собственно лечение! Поскольку атакующими способностями они также не владели, единственным способом их прокачки являлось получение тумаков от противников.

Tear Ring Saga

Tirnanog, компания Сёдзо Каги, произвела на свет всего две игры: Tear Ring Saga: Yutona Eiyuu Senki (PS1) и Tear Ring Saga: Berwick Saga (PS2). Первую часть вообще изначально собирались назвать Emblem Saga – потом, правда, передумали. Но и это не спасло их от судебного иска со стороны Nintendo – игра оказалась очень, ну очень уж похожа на предыдущие творения Каги и интерфейсом, и сеттингом, и сюжетом, и боевой системой (вплоть до названий классов). Суд оказался на стороне Nintendo, и издателю Tear Ring Saga, Enterbrain, пришлось выплатить немалую сумму в качестве компенсации.



Карта мира в Fire Emblem Gaiden. Можно видеть тропинки между городами, по которым герой может передвигаться в любую сторону.

недолговечным. В Fire Emblem у персонажей практически никогда не бывает собственных умений – их заменяет экипировка, имеющая конечное число применений. Ограничено и общее число битв: герои четко следуют сценарной нити, не отвлекаясь на стороннюю прокачку. Таким образом, и количество врагов, на которых можно накопить опыт, также строго регламентировано. Прохождение Fire Emblem – это не только тактика, но и менеджмент ресурсов: персонажей, оружия, денег, опыта; это по-настоящему хардкорное испытание. И при этом игры сериала крайне вариативны: их можно перепроходить бессчетным числом способов, устраивая себе всевозможные челленджи и пробуя различные команды бойцов и пути развития профессий. Не говоря уже о том, что практически в каждой части есть различные развилки, как сюжетные (разнящиеся диалоги и события в зависимости от принятых решений или выживших героев), так и геймплейные (секретные главы, возможность прохождения за разных протагонистов, перемены в строях противника, на которые повлияли предыдущие действия игрока).

Несмотря на все вышеперечисленное, Fire Emblem снискала успех далеко не сразу: в первые пару месяцев, по словам Тору Нарихиро, она не продавалась вообще. Лишь со временем покупатели начали приобщаться к новинке, следуя советам уже попробовавших ее друзей. В результате копий разошлось достаточно, чтобы оправдать создание сиквела.

Получился, правда, вовсе не сиквел, а черте что. Fire Emblem Gaiden соответствовала названию: она была именно что «гайденом», побочным ответвлением, имеющим мало общего



Еще до того, как правило треугольника легло в основу боевой механики сериала, лучники успешно сбивали наездниц с пегасов, а маги были крайне эффективны против закованных в броню рыцарей.



Метка на лбу Сорена, его чрезмерная смышленость и очевидная ненависть к зверолюдям очень толсто намекали на то, что с ним связана некая интересная история. Так вот, чтобы ее узнать, нужно добиться максимального Support-уровня Сорена с Айком в Path of Radiance, импортировать сейв в Radiant Dawn, прокачать Support-уровень и там, а заодно и пройти игру дважды, попутно сохранив в живых парочку важных персонажей. И когда станет ясно, кто же Сорен на самом деле, сдержать удивление будет сложно.

Сладкие парочки

После того как в четвертой части появилась «любовная» механика, позволявшая стоящим рядом на поле боя персонажам сблизиться (влюбиться, нарожать детей), в последующих играх цикла, начиная с шестой, появились так называемые Support-диалоги, получаемые таким же способом: двое так или иначе связанных друг с другом героев, часто оказываясь на соседних клетках, рано или поздно начинали разговаривать друг с другом. Накопив таким образом максимальный Support-уровень, персонажи вполне могли получить «парную» концовку – у Роя из Fuuin no Tsurugi, например, было аж пять девушек на выбор! Впрочем, не у всех героев были гетеросексуальные пары. В трехмерных частях парные концовки пропали, а персонажи наконец-то догадались общаться не на поле боя, а между сражениями.



В седьмой части главных героя аж три. Лин, выросшая на степных просторах наследница престола, – протагонист туториала, красноволосый Эливуд – центральное лицо истории, а его верный друг Гектор открывается при повторном прохождении.

с оригиналом. Дело происходило хоть и в том же мире, но не в Аканее, а на совсем другом континенте, гораздо более бедном на интересные страны и политические интриги. Сюжет попеременно следовал за странствиями двух друзей детства, сражающихся со злой империей, напавшей на мирное доброе королевство, бандитами и монстрами. Ничего, в общем-то, особенного.

Геймплей в Gaiden ушел совсем не в ту степь: по карте мира можно было свободно передвигаться, заходить в города и разговаривать с NPC (сильно сказано: все подобные локации ограничивались обычно одним экраном, и число персонажей на них оставляло желать лучшего). Появились внесюжетные бои, где можно было копить опыт, а врагами в большинстве случаев становились не люди, а различные монстры. Экипировка перестала ломаться, пропали магазины, а магам приходилось жертвовать собственными HP для каста заклинаний. К счастью, эти перемены оказались временными.

В январе 1994-го на прилавках японских магазинов появился первый 24-мегабитный картридж для Super Famicom – Fire Emblem: Monshou no Nazo («Тайна эмблемы»). Столь большой объем понадобился потому, что Monshou no Nazo содержала не только сиквел, но и римейк всей первой части! Игры была условно разбита на две «книги»: первая повествовала о том, как Марс с товарищами на дракона Медиуса ходил, а вторая – о том, как несколько лет спустя Хардин, бывший соратник синеволосого героя, а ныне – правитель крупнейшего государства Аканеи, из-за неудачного брака и черной зависти к Марсу ударился в депрессию, попал под влияние недобитого Гарнефа и принялся творить непотребства. Общая продолжительность обеих «книг» составляла практически полсотни глав – впечатляет, не правда ли?

Тут стоит немного забежать вперед хронологически: уже после выхода четвертой части сериала (о ней чуть ниже), в 1997 году вышли еще четыре главы «Хроник Аканеи» (они так и назывались – Akaneia Senki) – по сути, DLC к Monshou no Nazo! Они распространялись по спутниковой связи и были доступны только владельцам Satellaview, аддона для Super Famicom. «Хроники Аканеи» были сделаны на движке Monshou no Nazo и хронологически предваряли события первой части, повествуя о злоключениях разных героев в те времена, пока они еще не повстречали Марса. Каждая глава являла собой отдельную игру и транслировалась строго в определенное время – с четырех до семи часов вечера – в течение которого надо было успеть ее закончить. Akaneia Senki – единственная часть (если ее можно так назвать) сериала, где озвучено большинство диалогов: поскольку информация хранилась не на картридже, а потоковым вещанием передавалась со спутника, ограничение на количество информации переставало быть актуальным.



Рыжеволосая Анна появляется в каждой части Fire Emblem. Не в бою, нет: она постоянно находится за кадром. Только герой Shin Monshou no Nazo имеет наглость с ней поговорить!

Лучшим же творением Сёдзо Каги стала не очередная часть аканейской саги, а сменившая сеттинг Fire Emblem: Seisen no Keifu («Генеалогия священной войны»), вышедшая на SNES в 1994 году. Название здесь полностью соответствует действительности: события игры охватывают не одно поколение героев, и огромную роль играет преемственность. Каким образом, спросите вы? Да дело в том, что в четвертой Fire Emblem герои, часто оказывающиеся рядом в бою, со временем влюблялись друг в друга и, представьте себе, рожали детей! Более того, в середине игры практически всех героев предательски убивали, и заканчивать их дело приходилось много лет спустя их потомкам. Seisen no Keifu – эпическая сага беспрецедентных масштабов: хоть тут, в отличие от Monshou no Nazo, мало глав (всего дюжина), зато каждая из них – не какое-то там локальное сражение, а самая настоящая военная кампания, в которой задействованы десятки юнитов, а полем боя становится целое государство. Впрочем, до глобальных стратегических решений дело не доходит, и линейность прохождения преимущественно сохраняется: герои, овладев одним замком, направляются к следующему, из которого тут же навстречу агрессорам вывали-



Вверху: В списке имеющихся в Ankoku Ryuu no Hikari no Ken предметов есть телескоп (который, впрочем, в самой игре никак заполучить нельзя). Судя по тому, что его применение должно было расширить видимость на 5 клеток, резонно предположить, что туман войны планировалось ввести еще в первой части сериала – а появился он на деле лишь в пятой, как можно видеть на скриншоте.



Вверху: В четвертой части гордые феодалы отказывались делиться деньгами с общей казной. Пополнять собственные кошельки им приходилось по большей части на арене, так что каждая глава начиналась с доброго часа утомительной прокачки.



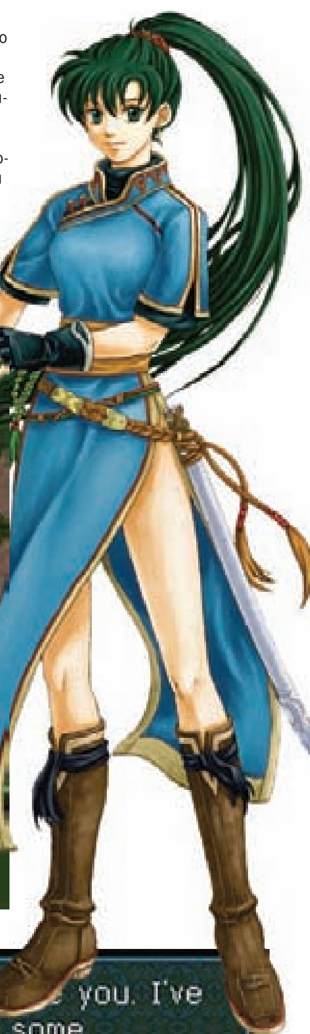
Monshou no Nazo. Линда – очень сильный маг, а Аура – одно из лучших заклинаний на ранних стадиях игры.



Ролики к Path of Radiance и Radiant Dawn делались в известной студии Production I.G.

Архетипы

За свою обширную историю сериал накопил огромное число персонажей – более полутысячи! Тем не менее, есть ряд переходящих из одной игры в другую образов. Главный герой обычно мечник и носит рапиру, позволяющую ему расправляться с бронированными защитниками замков на ранних стадиях игры. Его сопровождает мудрый паладин, который сперва на голову выше всех остальных юнитов, а затем становится все более и более бесполезным, получая крохи опыта и мизерный прирост к характеристикам. Кавалерия представлена парочкой из зеленого и красного рыцарей, а наездницы на пегасах всегда составляют троицу. Непременно найдется очень крутой по характеристикам противник, которого можно переманить на свою сторону.



Возраст Лин в японской версии Rekka no Ken составлял всего 15 лет. При переводе на английский девушку решили сделать совершеннолетней. Юношей из последующих частей подобная процедура обошла стороной: Айку в Path of Radiance 17, а Марсу в Shadow Dragon – 16.

вается гарнизон. Кстати, именно в четвертой части было опробовано правило треугольника, ставшее синонимичным с Fire Emblem: копья бьют мечи, мечи побеждают топоры, а топоры превосходят копья. Это позволяет создать определенный баланс и мотивировать игрока использовать разносторонних юнитов. В первой части, например, такой системы не было, и вооруженные топорами бойцы оказывались попросту никому не нужны. Подобное правило было применено и к трем стихиями заклинаний.

Новому миру Сёдзо Кага написал большую и продуманную историю, плотно связав ее как с фабулой игры, так и с геймплеем. Сюжет же пусть местами и банален, но удивить способен, и не раз – впрочем, уже одного ранее упомянутого спойлера хватит, чтобы в этом убедиться. А полный пересказ событий Seisen no Keifu и вовсе займет несколько страниц. Жаль, но проекта таких масштабов сериал не увидит десять с лишним лет.

В 1997 году Сигеру Миямото заявил в интервью, что в разработке находится Fire Emblem для Nintendo 64: «Она, скорее всего, выйдет после Mario RPG 2 во второй половине следующего года». Прогноз был совсем уж оптимистичным: заявленная RPG переименовалась в Paper Mario и появилась на японских прилавках лишь в середине 2000-го, а Fire Emblem 64 не вышла и вовсе – все силы были брошены на шестую часть для GBA.

Последней же работой Сёдзо Каги для Nintendo стала Fire Emblem: Thracia 776 – игра со всех сторон удивительная. Она вышла в 1999 году на SNES, когда та уже устарела не на поколение, а на два! Более того, первые полгода она существовала лишь в цифровом виде, и единственным способом заполучить «Тракию» было скачивание ее на перезаписываемый картридж Nintendo Power в специальных магазинах. Обычная коробочная версия игры увидела свет лишь в 2000 году.



Мощь оружия в Fire Emblem традиционно возрастает от железного к серебряному.

Еще одна необычность Thracia 776 связана с тем, что она – не сиквел, а мидквел четвертой части. Ее действие происходит незадолго до событий второй половины Seisen no Keifu, и среди здешних героев много представителей второго поколения «Генеалогии». Вообще, как легко понять из названия, пятая часть не сравнится с четвертой по размаху: географически она ограничена одной страной (Тракией), а хронологически – одним годом (776-м). Стоит, однако, подметить, что политика в Seisen no Keifu была так лихо закручена, а история мира была столь богата и проработана, что Thracia 776 смогла построить весь свой сюжет на освеще-



Одна из возможных пар для блондина-святоши – девушка, которая, судя по некоторым диалогам, вполне может оказаться его давно потерянной сестрой!

нии противостояния двух государств, бывших в Seisen no Keifu лишь на периферии повествования.

В плане геймплея «Тракия» заслуживает упоминания по двум причинам. Во-первых, в ней боевая система достигла более-менее привычного для нас, современных геймеров, вида. Уровни стали вновь небольшими, но многочисленными, правило треугольника укоренилось в боевой механике, появился туман войны и разнообразие в миссиях – к банальному захвату трона или замка добавились и другие условия победы – например, оборона на протяжении определенного числа ходов или побег от превосходящих сил противника (хотя здесь почему-то все персонажи, оставшиеся на поле боя после бегства протагониста, считались погибшими). Прохождение стало ветвиться более очевидным образом: появились развилки на пути, а также секретные главы, попасть в которые можно было только при выполнении определенных условий, которые заранее узнать, конечно же, было невозможно. Собственно, вторая причина, по которой Thracia 776 выделяется из прочих игр сериала, – это ее дикая, безумная сложность. Игра прямо-таки напичкана всевозможными неявными развилками и выборами, которые игрок может делать совершенно несознательно, – так что остается или пользоваться прохождениями, или экспериментировать на свою голову. А еще здесь постоянный дефицит оружия (которое ломается). И подопечные вам герои могут с помощью особой команды не убивать ослабленных врагов, а захватывать их в плен и отпускать потом восвояси уже обезоруженными. Звучит дико, но именно этим способом и приходится пополнять свой арсенал! Что еще более грустно, противники также могут брать в заложники ваших героев и аналогичным образом лишать их артефактов и прочей уникальной экипировки. В довершение всего здешние юниты устают от боев – каждому из них после пары-тройки сражений нужно еще одно пересидеть на скамье запасных, переводя дух. Стоит ли говорить, что не исключена ситуация, когда на последнего босса не готов выйти ни один из ваших лучших бойцов? К счастью, в последующих частях отказались и от захвата врагов (оставив при этом возможность таким же образом спасать собственные юниты), и от убывающей стамины.

В январе 99-го Кага поведал в интервью, что после «Генеалогии священной войны» он хотел вернуться к Аканее и создать еще одну игру про Марса и его соратников. Кага, однако, настаивал на Super Famicom в качестве платформы для разработки, но в конце концов признал, что задуманный им проект оказался для 16-битной консоли слишком амбициозным (удивительно, почему тогда «Тракия» такой не показалась). В любом случае, за две недели до релиза пятой части Fire Emblem Кага покинул Intelligent Systems и основал свою собственную компанию, Tirnanog. Про его дальнейшие злоключения можно прочесть во врезке.

Кросс-формат

По Fire Emblem выходили и аниме, и манга – и вы не хотите их видеть. Первое – поганенькая OVA-экранизация Monshou no Nazo, брошенная на полпути (вышло всего две серии) и при этом зачем-то выпущенная в США еще в 90-х, когда о тактическом сериале там и не слыхали. Манга же, Hasha no Tsurugi, сопровождала релиз шестой части Fire Emblem, но не следовала близко сюжету игры, а рассказывала больше о приключениях собственного протагониста, который всячески помогал Рою.

После дезертирства Каги Fire Emblem попала в руки человека, сопровождавшего ее с рождения, – Тору Нарихиро. Он выступил в качестве режиссера и шестой части сериала, Fuuin no Tsurugi («Запечатанный меч»), и Advance Wars – первой представительницы TBS-цикла, ориентированной на западный рынок (настолько, что американский релиз состоялся раньше японского). В отличие от AW, Fuuin no Tsurugi никто не торопился выпускать за пределами Японии, очевидно, считая ее слишком хардкорной. Заслуженно, надо признать – хоть сложность и сбавила немного оборотов по сравнению с «Тракией», для среднестатистического американского геймера она все равно оставалась запредельной. Чего стоят только вражеские подкрепления, внезапно появляющиеся в свой же ход и сразу же нападающие на юнитов игрока! Впрочем, именно Fuuin no Tsurugi привела сериал к современному виду: за исключением вышеупомянутых неприятных прецедентов, от последующих двух (уже известных западному миру) частей ее практически ничего не отличало. Даже выбор уровня сложности в ней был (правда, кому могло захотеться делать и без того невыносимую игру еще невыносимей – хороший вопрос). И сюжет выдался вполне себе в духе классических выпусков FE: герой Fuuin no Tsurugi, Рой, сражался против Зефиеля, могущественного короля, на стороне которого были считавшиеся вымершими драконы.

Как же в итоге этот замечательный тактический сериал добрался-таки до нас? Благодаря, как ни странно, файтингу. В Super Smash Bros. Melee, самой популярной игре на GameCube, Марс и Рой входили в список играбельных персонажей. В Nintendo подумывали даже вырезать их из западных версий SSBM – дескать, не знают же их заморские геймеры – но, к счастью, так на это и не решились. А после того, как пара мечников добилась в Melee заметной популярности, всерьез уже призадумались о выводе Fire Emblem на международный рынок.

Впрочем, англоговорящая публика так и не смогла приобщиться к приключениям столь полюбившегося ей Роя: разработчики решили не локализовать шестую часть, которую все-таки считали чересчур сложной, а создать новую Fire Emblem, изначально ориентируясь на людей, в жизни тактических RPG не видевших. Такой стала седьмая часть, Fire Emblem: Rekka no Ken («Пламенный клинок»), потерявшая подзаголовок при локализации (по понятной причине: для гайдзинов-то она – первая).

Дружелюбность Rekka no Ken по отношению к неофитам сложно не заметить, даже будучи не знакомым с предыдущими выпусками цикла. Целая треть игры отведена под туториал, по истече-



Вверху: В четвертой части Fire Emblem одноименный артефакт упоминается лишь раз – в концовке, и то в иной формулировке. В заглавии игры красовалась написанная катаканой калька с английского; в тексте же слова «Пламенная эмблема» фигурировали в традиционном иероглифическом виде.



Вверху: Path of Radiance. Зеленая стрелочка поперек имени персонажа характеризует его биоритм – своеобразную замену ужасной системе усталости из Thracia 776. Впрочем, даже при наихудшем расположении духа герои девятой части боеспособности не теряют.



Принцы и принцессы, бароны и маркизы, путешествующие по миру и регулярно участвующие в битвах – обычное дело для Fire Emblem. Вот, например, Джошуа – принц по происхождению, наемник по призванию.

нии которого все потерпевшие поражение в боях персонажи возвращаются в строй. Для пущего вовлечения игрока в происходящее ему дали возможность ввести самого себя в повествование в качестве стратега, с которым периодически советуются (и которого хвалят!) главные герои. Сложность заметно снизилась (опытные стратеги играли на Hard), но геймплейных нововведений практически никаких не появилось.

С сюжетом произошло любопытное завихрение: поскольку Fuuin no Tsurugi мирового релиза так и не удостоилась, необходимо было рассказать такую историю, которая не требовала бы знания сюжета шестой части. Поэтому, как бы дико это ни звучало, седьмая стала приквелом шестой – ее действие происходит за два десятка лет до начала квеста Роя, а протагонистом является его же отец. Сценаристы справились со своей задачей на ура – прошедшие первую для себя Fire Emblem гайдзины не могли даже и предположить, что ей предшествовала другая часть, напрямую с ней связанная сюжетно, зато японцы в Rekka no Ken нашли уйму понятных только им отсылок к Fuuin no Tsurugi.

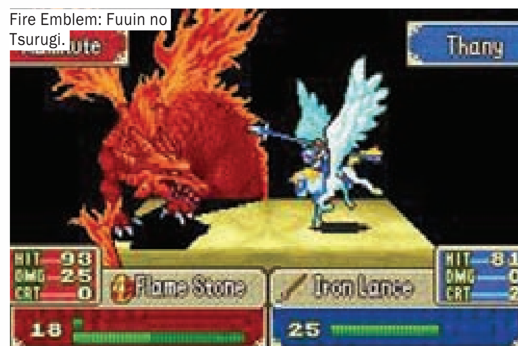
Приветливой к иностранцам-неумехам стала и восьмая часть саги, Fire Emblem: Seima no Kouseki («Священные камни», англ. The Sacred Stones). Продолжительной «обучалки» в ней не наличествовало, зато количество серьезных испытаний было заметно меньше, чем даже в Rekka no Ken. И это еще больше усугублялось возможностью свободной прокачки: в Sacred Stones вернулись давно забытые монстры из «Гайдена», а по карте мира снова появилась возможность ходить куда глаза глядят. Не радовал и сюжет: снова злая империя, агрессия, друзья детства и семейные узы. Бедность сеттинга привела к тому, что Sacred Stones оказалась единственной игрой сериала со времен все того же «Гайдена», оставшейся без пары: никаких сиквелов к ней даже не планировалось.

К пятнадцатилетию сериала Nintendo подготовила отличный подарок – красивую, высокобюджетную, полностью трехмерную часть для GameCube – Fire Emblem: Souen no Kiseki («Путь синего пламени», англ. Path of Radiance). Трехмерность ее, правда, была все больше по части графики и на геймплее практически не отразилась (хотя те карты, где она была-таки задействована, оказались очень хороши). Новшеством в геймплее стало разделение юнитов на обычных людей и оборотней (которые, в свою очередь, подразделялись на зверей, птиц и драконов). Против каждого типа созданий были эффективны определенные виды атак, а огромная мощь «животной» формы компенсировалась временным ограничением на пребывание в ней.

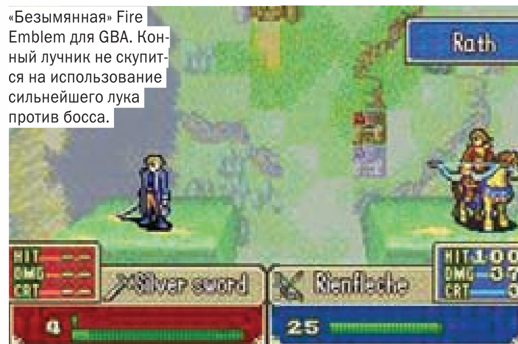
Сюжет Path of Radiance казался вполне себе самодостаточным и законченным: злой император напал на мирное королевство, бежавшая принцесса волею случая попала к великодушным наемникам (одним из которых был и



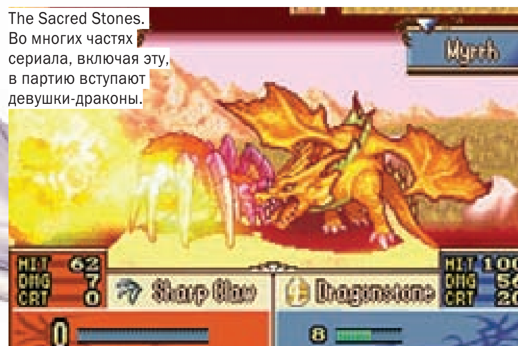
Принцесса Нина – плохая жена. Вся кутерьма в Monshou no Nazo началась во многом из-за нее.



Fire Emblem: Fuuin no Tsurugi.



«Безымянная» Fire Emblem для GBA. Конный лучник не скупится на использование сильнейшего лука против босса.



The Sacred Stones. Во многих частях сериала, включая эту, в партию вступают девушки-драконы.



Вверху: В трехмерной дилогии камеру можно поворачивать и немного наклонять, но полной свободы она так и не получила.

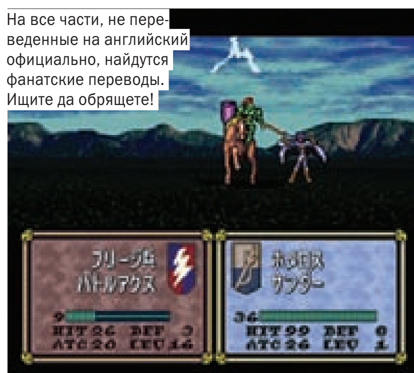


Вверху: Fire Emblem: Radiant Dawn.



Иллюстратором Fire Emblem: Shadow Dragon стал Масамуне Сиро, известный по манге Ghost in the Shell и ряду более откровенных работ.


Thracia 776, оборона города от превосходящих сил противника. Слева двое рыцарей удерживают семерых врагов.


На все части, не переведенные на английский официально, найдутся фанатские переводы. Ищите да обрящете!



главный герой, Айк), затем вместе с ними исколесила весь континент в поисках помощи, получила ее, разгромила вражескую армию и отвоевала себе престол. Тем не менее, после прохождения игры складывалось впечатление, что разработчики не использовали весь вложенный в нее потенциал на полную. Вскоре стало понятно почему: была анонсирована десятая часть, Fire Emblem: Akatsuki no Megami («Богиня рассвета», англ. Radiant Dawn) – прямое продолжение Path of Radiance. Поскольку GameCube умер безвременной смертью вскоре после релиза PoR, разработка была перенесена на Wii – хотя на финальном продукте особенности новой консоли практически никак не сказались. Возможно, именно поэтому Radiant Dawn оказалась самым низко оцененным прессой выпуском сериала – при том, что на деле она на голову выше любой из локализованных частей! Развитие боевой системы достигло пика. Умения персонажей, бывшие в девятой части слишком редкими, в Radiant Dawn раздавались достаточно щедро, чтобы наградить ими всю боевую команду. Битвы стали более вариативными, число одновременно участвующих в них юнитов побило все рекорды (и достигло, кажется, семи десятков), а количество глав составило 43! Да, в Monshou no Nazo их было больше, но масштабы этих игр несопоставимы, и Radiant Dawn заслуженно можно назвать одной из самых продолжительных игр вообще (стоит напомнить, что никаких побочных миссий здесь нет – много ли вы знаете игр, которые требуют на линейное прохождение без лишней прокачки и сайдквестов полсотни с лишним часов?).

Но самое главное здесь – сюжет. Цикл Fire Emblem обычно использовал одну и ту же фабулу (неоднократно уже упоминавшуюся ранее) – даже в Path of Radiance. А Radiant Dawn взяла да перевернула все с ног на голову: жители поверженной империи страдают, аристократы освобожденного королевства бунтуют, зверолюди идут войной на непобедимую теократическую державу, и за всем этим оказывается целая паутина интриг и хитростей, становящихся явными ближе к развязке. И, когда раскрываются все карты, приходится признать: Radiant Dawn заруливает по эпичности не только замечательную «Генеалогию священной войны», но и вообще всех представителей своего жанра. В Fire Emblem никогда не стоило играть ради сюжета (интерес строился больше на глубоком и сбалансированном геймплее), но Radiant Dawn это изменила: здесь и бои – лучшие в своем роде, и история более чем достойная.

Достигнув апогея в своем развитии, сериал не стал карабкаться еще выше, а вернулся к истокам: одиннадцатой игрой цикла стала первая. Вернее, ее римейк для Nintendo DS. Fire Emblem: Shin Ankoku Ryuu to Hikari no Ken (не поверите, но «Новый темный дракон и меч света») вобрала в себя все нововведения, полученные оригиналом в Monshou no Nazo и добавила ряд своих – как, например, онлайновый мультиплеер, возможность сменить классы практически всем персонажам и приснопамятное правило треугольника. Сюжет оригинала авторы римейка специально оставили нетронутым, и оттого Shadow Dragon казался очень уж пресным на фоне предыдущих выпусков.

Наконец, в июле этого года в Японии вышел DS-римейк второй половины третьей части. В Fire Emblem: Shin Monshou no Nazo – Hikari to Kage no Eiyuu («Новая тайна эмблемы – Герой света и тени») разработчики решили отстраниться от выбранного ранее консервативного курса и изрядно перелопатили весь сценарий, добавив туда альтер-эго самого игрока, и не в качестве находящегося за кадром стратега, как в Rekka no Ken, а как играбельного (и общительного!) персонажа. Более подробно о том, что у них получилось, вы сможете узнать из следующего номера «Страны Игр». **СИ**



Вверху: В римейке первой части был добавлен пролог, в финале которого нужно было ради спасения Марса пожертвовать одним из его подчиненных. Навсегда.

Внизу: Gaiden. Первая битва начинается сразу же после выхода из города, поэтому в нем сразу же вербуются три бойца, одинаковых с лица.





Илья Ченцов

Принцессы из других замков: история сериала King's Quest

Кен Вильямс, бывший президент Sierra On-Line, однажды признался, что на его карьеру разработчика игр и на судьбу компании в целом очень повлияли два человека: Билл Гейтс и Уолт Дисней. И действительно, даже если не вчитываться в биографии этих двух знаменитостей и считать Гейтса просто символом сверхсовременных технологий, а Диснея – символом плагиата... то есть адаптации популярных сказок в новом медиа-формате для широкой аудитории, то, совместив их, получим одно из популярнейших творений Sierra – сериал King's Quest, ставший законодателем мод в жанре, который в России традиционно так и называют квестовым. Последняя официальная игра сериала вышла в конце прошлого века, и уже в 2001 году фанаты сделали отличный римейк первой King's Quest, за которым последовали улучшенные версии второй и третьей частей, а совсем недавно появилось неофициальное продолжение The Silver Lining, точнее, по нынешней моде, первый эпизод сиквела. Но об этой игре подробнее читайте в разделе рецензий, мы же начнем с начала.

Итак, к 1984 году Sierra уже успела зарекомендовать себя как новаторская и успешная компания. Цикл Hi-Res Adventures, представлявший собой простенькие текстовые приключения с примитивными иллюстрациями, неожиданно пришелся по вкусу потребителям – ведь до Sierra никто графических адвенчур не делал. Классические образцы «интерактивной литературы», в частности, игры Infocom, внезапно оказались в тени, хотя обладали более продвинутыми парсерами (системами распознавания текстового ввода), головоломки в них были умнее, тексты качественнее, а сюжеты – интереснее. Возможно, дело было в том, что в начале восьмидесятых персональные компьютеры считались роскошью, уделом обеспеченных семей с одной стороны и показателем достатка с другой. Естественно, что хвастаться «а вот у меня игра с картинками, поглядите-ка!» было проще, чем пытаться завлечь гостей фразами вроде «а вот у меня игра с прикольными задачками и интересным сюжетом, почитайте-ка!».

В общем, неудивительно, что представители компании IBM предложили именно Кену Вильямсу сделать игру, которая должна была продемонстрировать человечеству все прелести их нового компьютера PCjr. «Голубой гигант» сделал Sierra предложение, от которого нельзя было отказаться: полное финансирование и всяческая поддержка со стороны IBM гарантировались. Сьерровцы засучили рукава и взялись за дело.

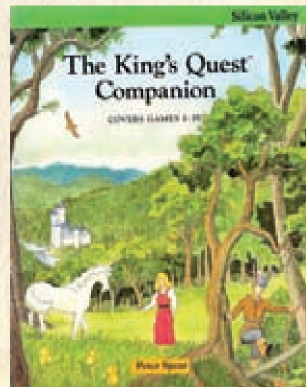
Сценарий написала Роберта Вильямс, жена Кена, к тому времени уже сочинившая несколько «хайрезных приключений», в частности, знаменитую Mystery House, первую графическую адвенчуру в мире. Интересно, что, несмотря на название сериала, королем мы управляли лишь в двух играх из восьми, и даже в первой части нашим героем оказывался совсем даже не монарх, а рыцарь по имени Грэм. Старый Эдуард, правитель страны под названием Дэвентри, предчувствуя кончину, посылал своего верного вассала на верную же смерть... ну, то есть, по официальной версии – искать по всей земле раздаренные и раскраденные столпы монаршьей власти: непробиваемый щит, сундук с неубывающим запасом монет и зеркало, способное предсказывать будущее (кто сказал «четки магатама»?). Государство без этих волшебных предметов пришло в упадок, так что лучший (а также, похоже, и последний) рыцарь короля отправлялся в путешествие... пешком, безлошадный, с пустыми карманами и должен был, как Снейк, раздобыть снаряжение по ходу миссии.

Никаких канонов жанра тогда еще не существовало, поэтому и интерфейс, и многие дизайнерские решения по нынешним временам могут показаться странными. В отличие от старых игр



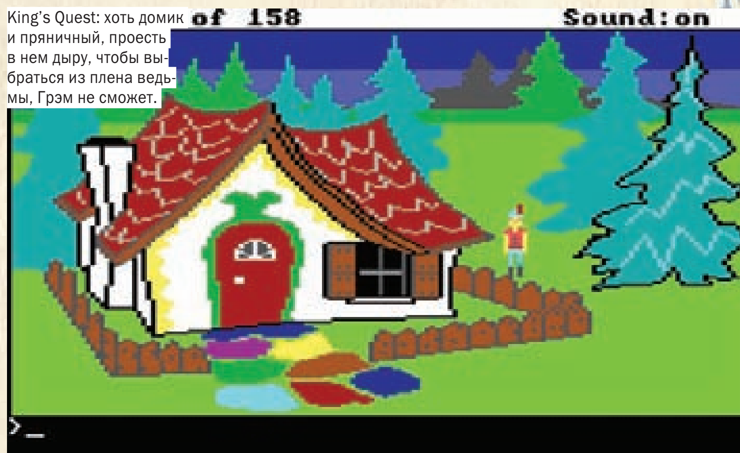
King's Quest: в те далекие годы зачастую приходилось искать на экране не активные объекты, а самого героя.

В 1989 году вышла первая редакция книги The King's Quest Companion, служившей одновременно руководством к первым четырем выпускам сериала и новеллизацией, дополняющей сюжеты игр новыми подробностями. В дальнейшем по мере выхода новых серий цикла появлялись расширенные издания книги.





В 1993 году компания Legend выпустила иллюстрированную текстовую адвенчуру Eric the Unready, посвященную похождениям незадачливого рыцаря, отправившегося спасать принцессу Лореалль из когтей злой ведьмы. Игра была написана в пародийном ключе, и я поинтересовался у дизайнера Боба Бейтса (на фото), не высмеивал ли он конкретно сериал King's Quest. Вот что ответил Боб:
«Хотя Eric the Unready и пародировала фэнтезийный жанр в целом, уязвить именно King's Quest я не пытался. Я был недостаточно знаком с сериалом, чтобы издеваться над ним.
Хотя о его существовании я, безусловно, знал. Sierra была основным конкурентом Legend, и их графические адвенчуры были более популярны, чем наши (LucasArts была на втором месте, Legend – на третьем). Я понимал, что именно игры Sierra были одной из главных причин снижения продаж текстовых адвенчур Infocom и Legend. Графика в этих квестах была гораздо лучше, к тому же вы могли двигать человечка по экрану! (Я не иронизирую – тогда это действительно было серьезным преимуществом.)
Однако я, как игрок и дизайнер, вижу две основные проблемы в играх Sierra. Первая – это обилие головоломок «найди пиксель», где нужно было щелкнуть точненько в определенном месте на экране, чтобы продвинуться дальше. Вторая – это «нечестные» задания, решение которых было более очевидно дизайнеру, чем игроку (даже после того, как он узнавал, что же ему надо было сделать). Вероятно, из-за них у пользователей появилось недоверие к «головоломному» жанру как таковому: «Так, это просто сложная задача, над которой надо хорошо подумать, или одна из тех невозможных, решения которой я никогда не угадаю?» Если оказывается, что верно второе, люди просто перестают играть.
Стоит заметить, что нечестные головоломки были не только у Sierra – многие игры многих компаний (включая Infocom) страдали тем же недугом. Но я думаю, что упадок жанра отчасти связан именно с потерей доверия игроков».



King's Quest: хоть домик и пряничный, проесть в нем дыру, чтобы выбраться из плена ведьмы, Грэм не сможет.

Sierra, героя можно было видеть на экране и непосредственно управлять им с помощью курсорных стрелок (довольно оригинальным образом: первое нажатие на кнопку запускает движение в нужную сторону, второе – останавливает), однако описания прочих действий следовало по-прежнему вводить с клавиатуры, причем ход времени при наборе команд не останавливался. Даже попав в воду, Грэм мог утонуть, если игрок не приказывал ему: «swim» (впрочем, для экшн-действий «плыть», «прыгать» и «пригнуться» все-таки были сделаны горячие клавиши). Смерть подкарауливала смельчака на каждом шагу: уже в самом начале ничего не стоило, сделав неверный шаг, навернуться в ров с аллигаторами, окружающий королевский замок, а чуть позже – провалиться в дырку в полу ветхого дома дровосека. Что уж тут говорить о рыщущих в королевских лесах чудовищах и сказочных существах сомнительной моральной закваски – кого-то можно было задобрить, убить или отпугнуть, однако от других приходилось просто удирать. Чтобы мир игры выглядел более живым, некоторые из обитателей королевства – как злые, так и добрые – появлялись случайным образом, то есть, например, для встречи с феей-крестной (да, у Грэма была фея-крестная!) в одну и ту же локацию нужно было зайти несколько раз. По нынешним временам – «ужас-ужас!», но, с другой стороны, от персонажей современных квестов, круглыми сутками сидящих на одном месте в ожидании нашего героя, и правда веет фальшью, пусть даже они и отменно смоделированы и озвучены лучшими актерами.

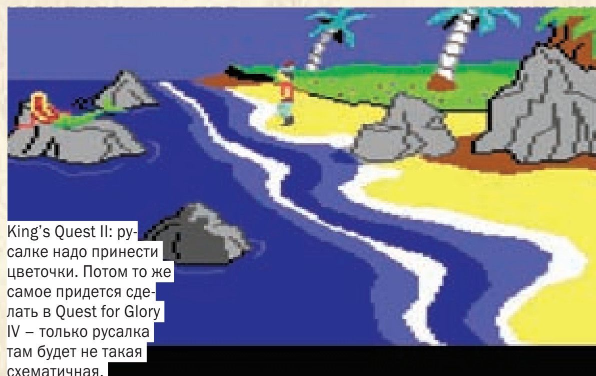
А King's Quest не могла всецело полагаться на графику и звук как на средства создания иллюзии живого мира. Конечно, в те годы многие игры выглядели гораздо хуже, но в них не было такого разнообразия интерактивных объектов и способов взаимодействия с ними. Все было просто: движущиеся кучки пикселей надо уничтожать, неподвижные анимированные – собирать, просто неподвижные обычно являлись стенами или платформами. В King's Quest же каждая локация была уникальна, но вот детализации им недоставало, и если в старых текстовых квестах можно было просто сказать «look», чтобы получить список всех видимых предметов, то здесь авторы наивно полагали, что игрок сам догадается, что бурая грядка с зеленой порослью – это не bed, а ground или grass, а бумажка на столе в домике ведьмы – note, но не paper и не leaflet. Россыпь пикселей в одном месте могла оказаться деталью



King's Quest: в пещере горного короля.



King's Quest II: а Грэм в этой игре по-прежнему ходит пешком.


King's Quest II: русалке надо принести цветочки. Потом то же самое придется сделать в Quest for Glory IV – только русалка там будет не такая схематичная.

пейзажа, а в другом – важной для прохождения кучкой камешков. Черное пятно иногда было дырой или норой, а иногда – просто черным пятном. Видимо, в компенсацию за упертость парсера, неоднозначность графики и высокую смертность героя многие задачи можно было решить разными способами – например, классического тролля на мосту позволялось либо подкупить сокровищем (одним из многих на выбор), либо прогнать с помощью... козы, приманенной на морковку. Однако «плохие» решения приносили меньше призовых очков, или даже уменьшали их количество.

С другой стороны, например, накормить морковкой (или козой) голодного дровосека почему-то не давали, равно как и зарезать деревенщину кинжалом, чтобы похитить его скрипку – в обоих случаях появлялось многозначительное (на самом деле стандартное) сообщение «Вы не можете сделать это – по крайней мере, сейчас». Но игрокам все равно нравилось пробовать «использовать то на это», бродить по королевству (практически полностью доступному с самого начала игры), переплывать озера, залезать на деревья, отыскивать сокровища, да и гибнуть разными глупыми способами тоже.

Несмотря на то что PCjr провалился в продаже, King's Quest была в дальнейшем многократно переиздана как для IBM-совместимых компьютеров, так и для прочих. Учитывая, что специально для игры был создан движок AGI, способный работать с файлами звуковых, графических и логических ресурсов, логично было ожидать, что одним проектом его использование не ограничится. Так что, вопреки известной пословице, и сказка сказывалась скоро, и дело тоже делалось споро – продолжение Romancing the Throne вышло уже в следующем, 1985 году.

Король умер – да здравствует король!

Итак, Грэм находит сокровища и Эдуард, умирая, передает ему трон. Однако спустя какое-то время нашему герою в волшебном зеркале является его предшественник и заводит старую волынку: пора бы, мол, подумать о наследнике, а для этого, как минимум, жениться. К счастью, под мудрым правлением бывшего рыцаря Дэвентри вновь становится процветающим королевством: если бы Грэм задумал искать себе супругу во времена первой King's Quest, выбор у него был бы только из крестной-феи, жены дровосека да злой ведьмы. А тут, если руководство нам не врет, со всего государства были собраны сотни девиц, да только ни одна королю не приглянулась. В утешение чудо-зеркало показало ему писаную красавицу из далеких земель, заточенную в башню злой колдуньей. Грэм как глянул – тут же влюбился, и отправился выручать ее... на Колыму.



King's Quest II: «Бабушка, бабушка, почему у тебя такие большие пиксели? – На себя посмотри!»

Да, действие второй игры происходит в стране под названием Kolyma, но воспользоваться случаем и познакомить широкую аудиторию с фольклором народов Крайнего Севера Роберта Вильямс почему-то не решилась. Многие случайно появляющиеся персонажи, такие как гном-вор, колдун, замораживающий героя, и серый волк, вообще перекочевали из первой King's Quest, хотя действие и происходило в совершенно другом месте. Впрочем, роли их несколько расширились – так, украденные гномом вещи теперь можно было найти в его домике, равно как и другие полезные предметы. В остальном же King's Quest II продолжила и, можно сказать, углубила традиции оригинала: Колыма, как и Дэвентри, оказалась приютом множества мифических существ и сказочных героев, таких как русалка, морской царь, Красная Шапочка и ее бабушка, а также граф Дракула (запасная мантия которого почему-то оказывалась под кроватью у бабушки). В эпизодической роли появлялся даже автомобиль Бэтмена – в общем, винегрет был еще тот. Структура игры стала несколько менее открытой, однако случайные события и возможность альтернативного решения проблем позволяли возвращаться к King's Quest II даже после полного прохождения.

Мученик чародея

Третий выпуск сериала, To Heir is Human (1986), немало озадачил фанатов: в руководстве не было ни слова о Грэме, его жене Валанис и королевстве Дэвентри. Вместо этого нам рассказывали ужасную историю о чародее Мананнане, имевшем мерзкую привычку похищать младенцев, воспитывать из них себе прислужников, а по достижении восемнадцатилетия, когда детишки становились слишком уж любопытными и порывались сунуть нос в его волшебные дела или сбежать, колдун умерщвлял их магическим образом. Начав игру, мы обнаруживали, что играем как раз... нет, не за нянькающегося с годовалым дитятей Мананнана (надеюсь, что такую игру тоже кто-нибудь когда-нибудь сделает), а за Гвидиона, очередного слугу



King's Quest III: отношения Гвидиона и Мананнана чем-то напоминают семейные узы Морриган и Флемет из Dragon Age: Origins. Спустя секунду колдун прикажет юноше вынести его ночной горшок.



В King's Quest III игра в ответ на слово «fuck» замечала: «Вас, очевидно, вырастил нехороший волшебник». King's Quest IV же советовала купить игру про Ларри.



Отсылки к сериалу появлялись и в других играх Sierra. Вот, например, газета из Police Quest 2, сообщающая о болезни короля Грэма.

чародея. Заветный срок уж близится, так что колдун становится особо раздражительным, и готов испепелить своего помощника, стоит лишь тому недостаточно быстро выполнить приказ хозяина. Да, вся начальная фаза игры – большая головоломка на время. Поначалу Гвидиону надо всего лишь управляться по хозяйству – сметать пыль, кормить кур, выносить горшок за колдуном – но потом он таки находит волшебную книгу Мананнана и в его голове рождается план, как избавиться от хозяина и обрести свободу. Заметим, что точные указания по приготовлению заклинаний были записаны в печатном руководстве к игре, так что Гвидионы, управляемые владельцами пиратских версий, равно как и добропорядочными пользователями, потерявшими документацию, были обречены на неминуемую гибель.

Интересно, что, помимо прочих поп-культурных цитат (а новая игра вышла менее сказочной и более приключенческо-фэнтезийной), в King's Quest III можно найти мотивы и из «Сказки о царе Салтане»: помимо сходства имен героев – Гвидон-Гвидион – и тот, и другой оказываются отпрысками монархов, в младенчестве разлученными с родителями и воссоединившимися с ними в зрелом возрасте. Более того, Гвидион, как и Гвидон, обращается в муху, дабы подслушать чужие разговоры, и путешествует в родные края на корабле.

Папина дочка

В подзаголовке четвертого выпуска сериала, The Perils of Rosella (1988), мне все время мерещится слово «penis». Но на самом деле перед нами первая глава King's Quest, в которой главная роль отдана не герою, а героине – собственно, Розелле, дочери короля Грэма. Тот внезапно тяжело заболел, и Розелле пришлось отправиться в далекую страну Тамир, чтобы найти там волшебный плод, способный излечить его. Оказавшись в Тамире, принцесса большую часть времени вынуждена выполнять желания злой феи Лолотты. От целования лягушек и обуздания единорогов принцесса плавно переходит к уборке в доме семи гномов (как тут еще раз не вспомнить Диснея?) и раскапыванию могил – прохождение должно было уложиться в сутки игрового времени, и после совершения определенных действий в Тамире наступала ночь. Возможность решения задач разными методами пропала, а вот шансов наглухо застрять или погибнуть ни за что ни про что у Розеллы было не меньше, чем у Грэма и Гвидиона – сорваться с обрыва или упасть с высокой лестницы было легче легкого, не говоря уж о «сказочных» способах расстаться с жизнью – например, быть разорванной на части злыми деревьями. Хорошо хоть, войдя в воду, принцесса автоматически начинала плыть.

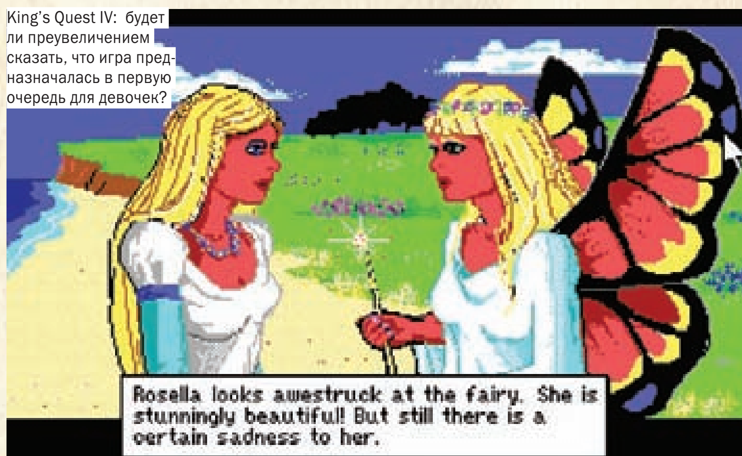
Perils of Rosella стала своего рода переходным звеном в эволюции сериала. Игра была выпущена в двух вариантах – на старом движке AGI и новом SCI (Sierra Creative Interpreter). В более продвинутой версии было реализовано управление мышью (только для движения персонажа и навигации в меню) и улучшено качество графики (320x200 против 160x200 в AGI). King's Quest IV



King's Quest IV: расколдованный из лягушки принц не прельстился одетой в крестьянское платье Розеллой.



В 1990 году Sierra выпустила римейк King's Quest I на новом движке SCI.



King's Quest IV: будет ли преувеличением сказать, что игра предназначалась в первую очередь для девочек?

также стала первой игрой, поддерживающей аудиокарты AdLib (нашествие «саундбластеров» тогда еще не началось, и именно компания Ad Lib, Inc. заказывала музыку на домашних компьютерах). Текстовый ввод сохранился, но теперь строка появлялась посередине экрана, а не внизу, и действие при этом останавливалось. Некоторым поклонникам сериала это новшество не очень понравилось, но они еще не знали, что их ждет в следующем выпуске.

Хорошо забытое старое

King's Quest V: Absence Makes the Hearts Go Yonder! (1990) окончательно распростилась с наследием текстовых адвенчур. Нет, диалоги и описания предметов в игре остались, но вот вводить команды словами с клавиатуры отныне не требовалось – и это после того, как в руководстве к King's Quest IV были перечислены 100 (!) глаголов, которые понимает игра. В новой же серии были доступны, помимо перемещения, всего три действия: посмотреть, поговорить и использовать. Хуже того, в самом начале игры наш герой (а в пятой серии приключения опять выпали на долю короля Грэма) с помощью волшебного снадобья обучался понимать язык птиц и животных... но большинство встречающихся ему представителей фауны были не очень-то склонны к разговорам. Фантазия Роберты Вильямс, бессменного биографа дэвентрийских правителей, начала откровенно буксовать: многие головоломки она позаимствовала из своей старой графической адвенчуры The Wizard and the Princess, которую можно назвать своего рода предтечей сериала King's Quest – ее герой выручал принцессу из лап колдуна (позже Sierra исхитрилась выпустить перелиз игры под видом сиквела). Даже страна там тоже называлась Серения. Впрочем, в King's Quest V Грэм не спасает принцессу... хотя стоп, спасает – ведь его дочку, а также сына, жену и весь замок вместе с ними похитил злой колдун. Со временем мы узнаем его мотивы (это, пожалуй, самая забавная часть сюжета), но, увы, правило BioWare здесь не соблюдается: следить за тем, как враг готовится привести свои планы в исполнение, нам не дают. А ведь в третьей и четвертой играх сериала мы могли очень близко общаться со злодеями!

Казалось бы, сплошные минусы. Однако игра продалась тиражом более полумиллиона копий, была названа «адвенчурой года» по версии журнала Computer Gaming World и Ассоциации производителей программного обеспечения. Да и сейчас Absence Makes the Hearts Go Yonder! называют одной из лучших в сериале – за ее, пардон, production values. В переводе на человеческий: в King's Quest V была просто обалденная (особенно по сравнению с предыдущими частями) VGA-графика (256 цветов вместо жалких 16, хотя шестнадцатицветная версия для слабых железом пользователей тоже выпускалась). Фоны выглядели уже не как пиксельарт или векторное художество, а как настоящие картины. В 1991 году вдобавок вышел CD-вариант игры с полной голосовой озвучкой. Актерами выступили сотрудники Sierra, включая саму Роберту Вильямс и ее сына Ди-Джея, а композитор Марк Сайберт и его жена Дебби даже исполнили две песенки: марширующих муравьев и плакучей ивы. В общем, обладатели таких благ цивилизации, как VGA-адаптер, CD-привод и аудиокарта, получили возможность наглядно продемонстрировать, зачем нужны все эти дорогие железки.

Кроме того, разработчики попрежнему пытались создать у игрока иллюзию живого мира – в городе разгу-



King's Quest V: в сюжетную канву были вплетены мотивы сказки о благодарных животных, в разных видах встречающейся у разных народов: Грэм помогал муравьям, пчелам и орлу, а они позже помогали ему.



King's Quest V: вплоть до пятой серии ключевые съедобные предметы можно было запросто скушать.

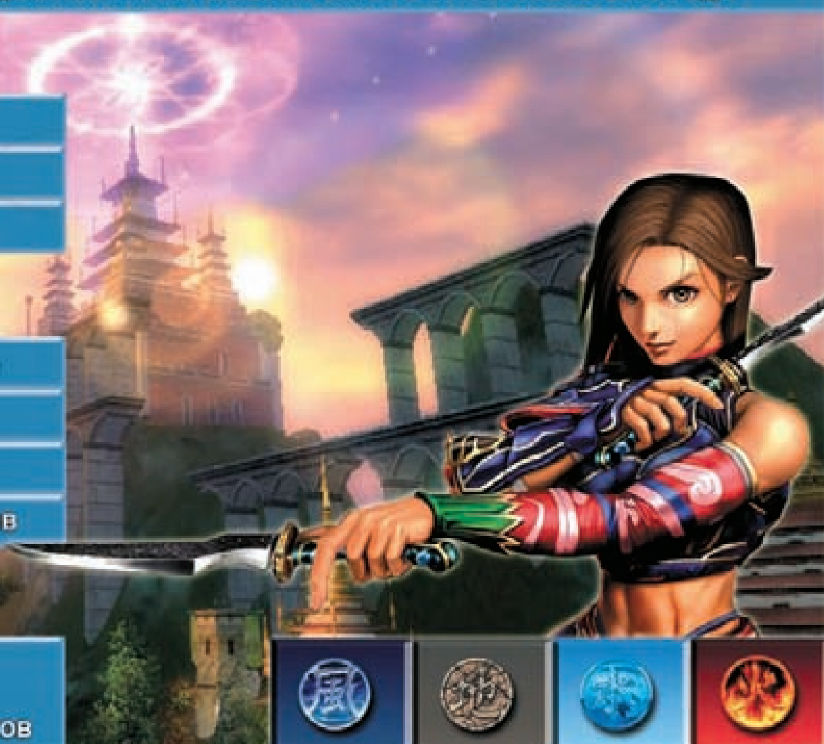

King's Quest V: опытный игрок сразу найдет в этой идилической сцене способ покончить счеты с жизнью.

ливали прохожие, а в домах персонажи общались между собой независимо от действий героя. У героя также, в первый и последний раз в истории сериала, появился комический спутник: трусливый совенок Седрик (среди фанатов сериала считается хорошим тоном его не любить). Несмотря на свою осторожность, Седрик то и дело попадал в передрягу, однако, в лучших традициях сериала, если Грэм пренебрегал своим компаньоном, это могло ему аукнуться в конце игры.

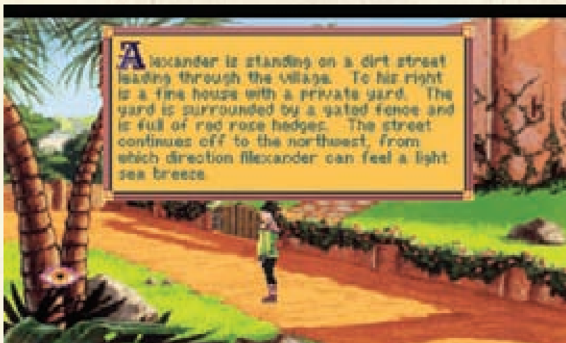
Другие приключения Шурика

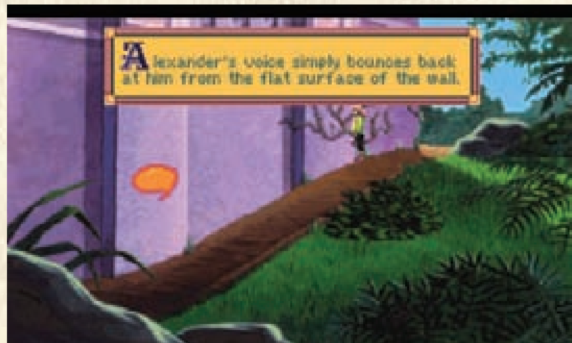
В работе над King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow (1992) помимо Роберты Вильямс принимала участие Джейн Дженсен (позже она создаст сериал Gabriel Knight), внесшая свежую струю в уже начавшее покрываться бурой тиной болото King's Quest. Общая сюжетная канва по-прежнему описывалась стандартной фразой «Принц спасает принцессу и женится на ней», но теперь герою приходилось бороться не просто со злым колдуном, а с членом зловещей организации, «Общества черных одежд». Хитрый визирь Абдул Альхазред (Лавкрафт переворачивается в гробу) собирается жениться на Кассиме, принцессе Страны Зеленых Островов, с которой принц Александр познакомился в King's Quest V. Однако Александр, тоже приехавший к девушке с матримониальными намерениями, просто так их не оставит – и постепенно выяснит, в чем состоит коварный план Абдула.

Игра имела тот же интерфейс, что и предыдущая серия, но среди головоломок были и такие, на которые надо было отвечать словами, набираемыми побуквенно – а другие можно было разгадать только с помощью руководства пользователя, стильно оформленного в виде путеводителя по Стране Зеленых Островов. У персонажей, помимо голосов, наконец-то появились и характеры: нервный шут Джолло постоянно беспокоится о Кассиме, крылатые жители Священной Горы вообще плюют на простых смертных свысока, а на Острове Чудес живет пятерка гномов, каждый из которых обладает лишь одним из пяти



Помимо вредного джинна, Александра в King's Quest VI повсюду сопровождал «голос за кадром». Что бы ни пытался сделать принц, невидимый рассказчик не лез за словом в карман.





чувств – и, соответственно, они постоянно ссорятся из-за разногласий в восприятии мира. На смену же Седрику пришел харизматичный антагонист – прислужник Альхазреда джинн Шамир Шамазл, способный превращаться в кого угодно, и то и дело под видом различных доброжелателей провоцирующий принца на суицидальные поступки.

Разумеется, под стать персонажам были и необычные головоломки: Александру приходилось использовать переносную (да к тому же еще и живую) Дыру-на-Стене, искать нового хозяина для странного существа, говорящего задом наперед, как Йода, махать красной тряпкой перед минотавром и, конечно, колдовать, составляя заклинания из многих ингредиентов. Более того, прохождение снова стало нелинейным – вплоть до того, что игрок мог вообще не попасть в целую большую локацию, и, соответственно, получить несколько менее счастливую концовку. И даже на нерезультативные действия можно было, по крайней мере, получить остроумный ответ «голоса за кадром».

Игра вышла в тот же год, что и Windows 3.1, и в CD-версию было решено поместить варианты как для DOS, так и для новой операционной системы.



King's Quest VI: в ломбарде на полках лежали полезные предметы, которые могли бы пригодиться героям предыдущих серий King's Quest.

«Оконный» релиз отличался качеством заставки (впервые в истории сериала отрендеренной в 3D) и перерисованными в высоком разрешении портретами персонажей (иногда сильно отличавшимися от DOS-версии). В обеих версиях для некоторых сцен были использованы фотографии живых актеров, а в конце опять-таки звучала песня – Girl in the Tower.

Здесь, автор, пожалуй, снимет маску беспристрастности и скажет, что King's Quest VI была первой игрой сериала, с которой он познакомился, и обилие говорящих на английском языке персонажей поразило его в самое сердце. Я честно прошел игру до не самого лучшего финала, и уже позже, отыскав на развальчике книгу прохождений, узнал, что есть и другие варианты. Сейчас, поиграв во все «кингс квесты», кроме Mask of Eternity, я могу еще раз сказать, что эту игру считаю лучшей во всем цикле...



King's Quest VI: это не «живое видео», но сцена сыграна настоящими актерами. Разве что насчет стражника-пса я не уверен.

Принцесса троллит

...Хотя, впрочем, и «семерка» по-своему неплоха. Если Heir Today, Gone Tomorrow была этакой «работой над ошибками King's Quest V», то седьмая игра, The Princeless Bride (1994) опять серьезно перетряхнула устои сериала. В King's Quest VI авторы пытались добиться кинематографичности (отсюда сцены с актерами-людьми), здесь же Роберта и компания устремились к идеалам рисованной анимации – помните, Гейтс и Дисней? Вступительную песенку Розеллы – «Я хочу отправиться в страну запредельных мечтаний, где все новое, не то, чем кажется», – можно понять как в контексте сюжета, так и как намек на но-


King's Quest VII: многим не нравилась здоровенная неубирающаяся интерфейсная панель. До этого действие в играх сериала разворачивалось на полном экране.

вое направление, взятое сериалом. К сожалению, хотя игра действительно выглядела свежо, нельзя уверенно сказать, что графика стала качественнее. Местами в анимации откровенно не хватало кадров, да и прорисовка персонажей то и дело напоминала о векторных фонах времен первой King's Quest. Одним из подрядчиков, привлеченных Sierra, стала совместная русско-американская компания Animation Magic, Inc., в дальнейшем «прославившаяся» играми для приставки CD-i, признанными худшими проектами сериала Legend of Zelda – отчасти именно из-за ужасной анимации. С другой стороны, это лишь одна из четырех команд мультипликаторов, работавших над игрой: Розелла в образе трольчихи, например, смотрелась очень мило, да и фоны были, безусловно, классные.

Разработчики также придумали кардинальное решение проблемы затыков: историю разбили на шесть глав, и начинать играть можно было с любой из них. Справедливости ради отмечу, что такое разбиение было подано довольно изящно: переход от главы к главе означал также «смену ракурса» – четные эпизоды мы проходили за Розеллу, а нечетные – за ее мать, королеву Валанис. Начиналось все с того, что Розелла, умученная разговорами мамаши о замужестве, ныряла в волшебный пруд, а королева, разумеется, следовала за ней, но вскоре их тропинки расходились. Такая «параллельная» подача сюжета была вновье для сериала (впрочем, как и присутствие двух героинь как таковых). Еще одно обновление касалось интерфейса: в нем теперь остался единственный «умный курсор» – волшебная палочка, начинавшая светиться при наведении на интерактивные объекты (до этого курсоры в King's Quest никак не обозначали, что указывают на что-то интересное). Палочка автоматически превращалась в стрелку на выходах из локаций, что облегчало поиск переходов между ними, а если вы пытались использовать какой-то предмет, то также могли сразу понять, выйдет ли у вас что-нибудь, по виду курсора.

Смерть по-прежнему поджидала героинь на каждом шагу, но теперь после гибели игра предлагала вернуться к ближайшему безопасному моменту – даже если игрок там не сохранился. Легко видеть, что многие из этих нововведений были направлены на борьбу с конкурентами, Lucasfilm Games (ныне LucasArts). В их адвенчурах уже был реализован умный курсор, показывающий название предмета и действие по умолчанию, которое с ним можно совершить, персонажи вообще не могли умереть, а в сериале Maniac Mansion к тому же действовали три героя одновременно – во второй игре еще и разбросанные во времени! Можно сказать, что King's Quest VII имитирует эту структуру: действие соседних глав происходит параллельно в разных местах, и наоборот, царственные путешественницы в разное время появляются в одной и той же местности, пока, наконец, не встречаются в конце игры.

Заметим, что, хотя многим и не понравился переход к «умному курсору», он, на самом деле, был логичным шагом после отказа от ввода текстовых команд – ведь «использовать» и «поговорить» были на самом деле взаимоисключающими: живыми персонажами нельзя было оперировать, как неодушевленными предметами, а предметы, в свою очередь, никак не желали вступать в разговор. Фактически, игрокам помогли не кликать впустую, простор же для экспериментов по-прежнему оставался: применить то на это, щелкнуть туда, щелкнуть сюда, рассмотреть подобранный предмет попристальнее... В The Princeless Bride даже встроили две альтернативные концовки, в одной из которых принц Эдгар, внезапно появляющийся в конце игры, погибает, да и необязательных действий по-прежнему было немало (возможно, их должно было быть еще больше: в файлах ресурсов можно найти анимацию, не встречающуюся в игре).

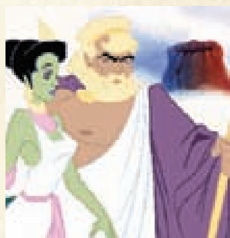

King's Quest VII: сценарий игры Роберта Вильямс написала в соавторстве с Лореляй Шэннон, позже работавшей над Phantasmagoria: Puzzle of Flesh.


King's Quest VII – единственная игра сериала, официально локализованная в России.

Типичный сюжет King's Quest представляет собой историю о том, как главный герой/героиня кого-то спасает от колдуна или колдуньи, после чего обычно сочетается браком со спасенной/спасенным, если и без того уже не находится с ней/ним в родственных отношениях. Можно сказать, что члены Дэвентрийской королевской семьи «размножаются спасением». Судите сами.



Эдуард Великодушный (Edward the Benevolent)
Правитель королевства Дэвентри, предшественник Грэма. Первая его жена умерла от чумы, не оставив королю наследника, а вторая оказалась ведьмой, которая обманула его, сбежав с волшебным сундуком. Естественно, что после такого Эдуард перестал доверять женщинам и, состарившись, решил сделать своим наследником рыцаря Грэма, если тот докажет, что того достоин.
Спасен: Грэм спасает королевство Эдуарда от окончательного упадка.



Оберон (Oberon) и Титания (Titania)
Родители Эдгара, правители Этерии. Когда злая фея Малиция прячет Эдгара, превращая его в короля троллей, отправляются разыскивать своего сына, позволяя злой фее хозяйничать в стране.
Спасены: Розелла находит и расколдовывает их сына и спасает его от смерти.



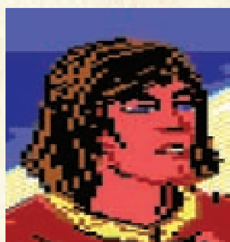
Грэм (Graham)
Лучший рыцарь короля Эдуарда, вернувший своему повелителю волшебные сокровища и унаследовавший его трон. Даже став королем, недолго сидел на месте: вначале путешествовал на Колыму, чтобы добыть себе жену, потом, после тяжелой болезни (вызванной, похоже, как раз решением поплотнее усесться на троне), выручал свою семью в Серении, гостил также на Зеленых Островах (минимум один раз по официальной версии, на свадьбе сына).
Спасен: многократно разными животными; дочерью от смертельной болезни.



Валанис (Valanice)
Жена Грэма, мать Александра и Розеллы, пытающаяся строить будущее своих детей с переменным успехом. Если верить The King's Quest Companion, является принцессой Колымской.
Спасена: Грэмом из башни колдуньи Хагаты; Грэмом из банки колдуна Мордака.



Калифим (Caliphim) и Аллария (Allaria)
Родители Кассимы, король и королева Страны Зеленых Островов. Предательски убиты своим визирем, колдуном Абдулом Альхазредом, однако позже возвращены к жизни.
Спасены: Александром из Страны Мертвых.

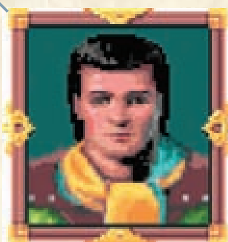


?

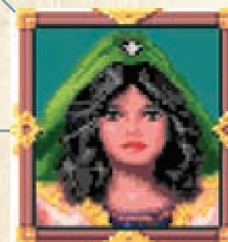
Эдгар (Edgar)
Сын Оберона и Титании. Неоднократно становится объектом притязаний злых фей, превращающих его во всяких страхолюдин. Находится в романтических отношениях с Розеллой, в The Silver Lining мы видим их свадьбу.
Спасен: Розеллой – от чар фей Лолотты и Малиции.



Розелла (Rosella)
Дочь Грэма и Валанис, сестра-близнец Александра. Отличается своеволием, однако в то же время добродушна и всегда готова помочь ближнему. Последнее, впрочем, можно сказать о всех членах королевской семьи.
Спасена: Александром от дракона; Грэмом из банки колдуна Мордака.



Александр (Alexander)
Сын Грэма, проведший детство и юность в услужении у колдуна Мананнана под именем Гвидиона. От Мананнана он, как Колобок, ушел сам, превратив чародея в кота. Позже вместе с семьей попадал в плен к брату Мананнана, Мордаку, который хотел скормить родственников короля тому самому коту.
В конце концов нашел свое счастье на Зеленых Островах.
Спасен: Грэмом из банки колдуна Мордака.



Кассима (Cassima)
Принцесса Страны Зеленых Островов. Отказавшись выйти замуж за чародея Мордака, была похищена им и была у него служанкой. Вернувшись на родину, стала жертвой интриг Абдула Альхазреда.
Спасена: Грэмом от Мордака; Александром от Абдула Альхазреда.

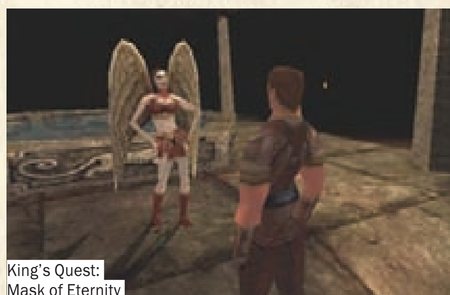

King's Quest: Mask of Eternity: если не знаешь, то и не скажешь, что это «квест».

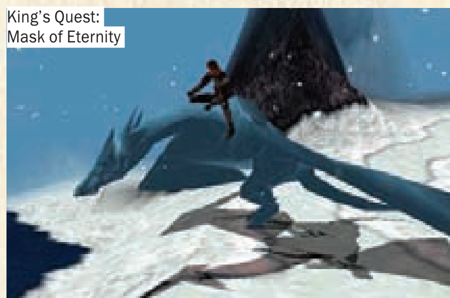
дочерним издательством то у одной, то у другой компании. Однако наследие сериала по-прежнему живет: переиздаются в цифровом формате игры (на Steam можно купить семь первых серий за двадцать долларов, а GOG.com предлагает с третьей по шестую за десять), выходят любительские (по происхождению, не по качеству!) римейки и сиквелы, пародии и подражания – даже в Dragon Age можно победить колдуна, убить дракона и жениться на принцессе! – а на форумах фанаты сочиняют все новые теории о том, что делают дэвентрийские короли, а также их враги и друзья «между сказками». Потому что удивить человека техническим новшеством можно единожды, а вот хорошую историю он будет слушать снова и снова – главное, чтобы в конце все «жили-поживали, да добра наживали». **СИ**

Без короля в голове

К сожалению, сериал недолго побыл диснеевской сказкой. В середине девяностых, с пришествием 3D-ускорителей, все бросились делать экшны с полигональной графикой, и рисованные квесты – и даже квесты с живым видео – уже не казались последним словом техники. Sierra, всегда старавшаяся быть в авангарде новых веяний, решила вступить в гонку. В результате очередная игра сериала так сильно отличалась от всех предшествующих, что даже цифру в заглавие ей не поставили, а назвали просто King' Quest: Mask of Eternity. Героем ее стал не очередной родственник короля Грэма, а некто Коннор – единственный, на кого не подействовало проклятье, превратившее всех жителей Дэвентри в камень. Чтобы снять чары, он должен был собрать пять частей Маски Вечности и победить чародея Лукрето, заварившего всю эту кашу. Перед нами была уже совсем не адвенчура, а самый настоящий экшн с «ролевыми» элементами – убивая все на своем пути (не только врагов, но и всякую безобидную мелочь вроде кур и лягушек), Коннор получал очки опыта, набирал уровни и автоматически улучшал свои боевые навыки. Игра-то сама по себе, возможно, получилась и неплохая, но для поклонников сериала она стала разочарованием: правители Дэвентри всегда старались решать свои проблемы умом, а не силой, да и грубые полигоны с размытыми текстурами казались шагом назад по сравнению с красотами последних King's Quest. Заметим, что гораздо лучше публика приняла вышедшую в том же году пятую Quest for Glory, где ролевые элементы были изначально заложены в сериал (да и графика, хотя и тоже трехмерная, имитировала классические квестовые ракурсы).

На этом официальная история King's Quest закончилась, а вскоре и Sierra перестала быть разработчиком игр, становясь


King's Quest: Mask of Eternity


King's Quest: Mask of Eternity

Круглый стол

с Александром Щербаковым

Мнение участников дискуссии может не совпадать с мнением редакции и даже прямо ему противоречить. Мнение участников дискуссии может не отражать официальную позицию компаний, сотрудниками которых они являются (в случаях, если они являются сотрудниками каких-либо компаний).

Тема обсуждения: BLIZZARD ВЫШЕ ЛЮБОЙ КРИТИКИ?

Смысл рубрики «Круглый стол» достаточно прост. Ведущий – которым, как вы уже поняли, является Александр Щербаков, – собирает несколько экспертов за одним столом (или, если с этим проблемы, – за одной телефонной или видеоконференцией). Дается тема, участники в свободной форме делятся своим мнением. В дискуссиях будут принимать участие интересные люди из индустрии, профильной журналистики, а также, возможно, эпизодически и неэксперты, а просто люди с любопытным мнением. И, конечно, с подвешенным языком.

В дискуссии принимают участие:



Александр Щербаков

Человек и пароход. Глава студии Dreamlore. Ведущий рубрики «Круглый стол».



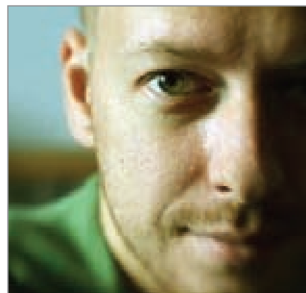
Георгий Добродеев

Руководитель PR-направления компании «Новый диск».



Виктор Перестукин

Эксперт в области компьютерных и видеоигр. Бывший редактор журналов «Страна Игр», XS Magazine, PC Gamer. В данный момент – игроблоггер.



Владимир Рыжков

Игровой журналист старой закалки, руководитель цифрового направления рекламного агентства Sybarite Group.

Blizzard – это уникальная компания. Мы хотим обсудить, что же ее сделало такой. Некоторое время тому назад я лазил по ЖЖшечкам. И в ЖЖшечке Дмитрия Хомака (LJ-user aalien) нашел интересное сравнение. Он говорил о фильме «Аватар», и мне очень понравилась его мысль. Дословно цитата звучит следующим образом: «Предъявлять какие-то претензии к фильму «Аватар» по любому из поводов – это все равно, кажется, что предъявлять претензии морально-эстетического и любого другого толка к музыке группы Rammstein или к игре World of Warcraft». В один ряд ставились, собственно, «Аватар», Rammstein и продукт компании Blizzard. Это очень хороший, показательный ряд. Понятно, что критиковать можно, но зачем? Можно поныть на тему, что не нравится арт-дирекшн или ценовая политика близзардовских игр. Или вот что «Аватар» слишком романтизирован, а на самом деле жители стран третьего мира жрут людей и верят в безумную магию. С Rammstein – то же самое примерно: плохой альбом. гитары на этот раз слишком «гитарные». Это ведь все такой зализанный масс-маркет. И выход этих объектов масс-маркета – всегда событие, всерьез никакой критике не подверженное. Конечно, может сидеть какой-нибудь Волобуев в «Афише» и критиковать фильм. По делу даже вполне. Может Номад выделываться, свысока глядя на всех этих нелепых, смешных и глупых разработчиков игр. Но по гамбургскому счету – както странно получается. Так и релиз StarCraft II – событие не просто года, а, наверное, пятилетки для всего PC-гейминга. Как же Blizzard достигла такого статуса и когда это все началось?

АЩ: Мне кажется, все началось во времена Diablo II и Warcraft III. То есть в пост-старкрафтовскую эпоху. Именно тогда Blizzard окончательно в бронзу отлился. Что вы думаете по этому поводу?

ВП: Надо смотреть причины, корни. Blizzard – это компания, которая не сделала ни одного плохого проекта. Даже ранние. Например, Rock n'Roll Racing. Я на «Сеге» провел за ней часов 150, наверное. Там был офигенный мультиплеер. На одном телевизоре рубились. Была лучшая игра в своем роде.

АЩ: Да и сингл там был отличный.

ВП: Опять же, Blackthorne и The Lost Vikings.

АЩ: Blackthorne, как мне кажется, самый слабый из их проектов.



Внизу: Rock n' Roll Racing любят все!

ВП: Отлично. Если у тебя Blackthorne «самый слабый»...

АЩ: На самом деле это-то и устрашает, сама формулировка, когда Blackthorne оказывается, простите, «самым слабым из».

ВР: Там стрелять можно было из шотгана назад. До сих пор нигде этого нет.

ВП: Да, даже в трехмерных шутерах нужно разворачиваться.

ВР: Мне кажется, рецепт еще и в том, что со времен Blackthorne они делают в некотором смысле одно и то же. Они реально – с оглядкой на своих потребителей – как стали делать орков и волосатых мужиков, так и делают до сих пор. Я бы деньги поставил на то, что в том же Blackthorne есть зачатки механики Diablo. Как юниты друг друга стукают, наносят damage, ауры всякие. По новым играм видно, что они «одинаковые», там одна философия игровой механики, адаптированная под разные задачи. Так что в этом плане люди делают одно и то же.

ГД: World of Warcraft – это «одно и то же»? Много раз затрагивался вопрос о том, что у Blizzard «мало инноваций». Вот World of Warcraft – это сплошная инновация. Огромное количество MMO, которые были до этого, например, не могли додуматься до такой простой вещи, как аукцион.

АЩ: Тем не менее, костяк – это все равно Ultima Online.

ВР: Они сами создали культуру, которую все приняли. А потом стали ее развивать. В этом секрет их успеха.

ГД: Если посмотреть на отзывы фанатов, то они часто утверждают, что больше всего ценят в играх Blizzard то, что это не просто тупой геймплей, а целая история.

АЩ: Но когда это началось? Потому что настоящий сторителлинг хоть в каком-то виде начался чуть ли не с Warcraft III.

ВП: Во втором был сторителлинг.

АЩ: Да ладно! Утер Лайтбрингер. Вот он тебе. Пойди построй ферму и убей орка. Весь сторителлинг.

ВП: Ну а какие были стратегии со сторителлингом в то время? WarWind что ли?

АЩ: В то время, может, и не было. Но я говорю о том, что как-то всерьез оно началось с Warcraft III. Ну или, ладно, со StarCraft.

ВП: Blizzard первые вводили в то время – как мне показалось – такие вещи, как героев на карте. Ключевые. Которых надо было или убить, или защищать.

АЩ: Да, и развили они идею в адоне Warcraft II: Beyond the Dark Portal, где у тебя появились миссии, в которых ты играешь строго героями. У тебя стоят три-четыре чушка, которыми ты должен пройти карту от начала и до конца.

ГД: Мне кажется, еще и в The Lost Vikings был отличный сторителлинг. Просто технические средства не позволяли сделать, например, CG-ролики. История была чудесная. Все игры фэнтезийного или фантастического сеттинга идут с какой-то историей, чем они нам и нравятся. Проработка вселенной. Это как убери из Mass Effect вселенную и посмотри, что будет. С Blizzard похожая история.



Вверху: Существует мнение, что Blackthorne – самая слабая из игр Blizzard. Всем бы такие «слабые» игры!

МНОГО РАЗ ЗАТРАГИВАЛСЯ ВОПРОС О ТОМ, ЧТО У BLIZZARD «МАЛО ИННОВАЦИЙ». ВОТ WORLD OF WARCRAFT – ЭТО СПЛОШНАЯ ИННОВАЦИЯ. ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО MMO, КОТОРЫЕ БЫЛИ ДО ЭТОГО, НАПРИМЕР, НЕ МОГЛИ ДОДУМАТЬСЯ ДО ТАКОЙ ПРОСТОЙ ВЕЩИ, КАК АУКЦИОН.

ВП: Но не надо путать сценарий с хорошо проработанной вселенной.

ГД: Ну почему? Мне кажется, они взаимосвязаны.

АЩ: В Warcraft до определенного момента никакой проработки вселенной не было в принципе. Есть орки – убей.

ГД: Они же еще сделали проект в стол.

АЩ: Да, квест. А потом еще свернули StarCraft: Ghost. Потому что получалось говно. Я ее, помню, на какой-то старой E3 видел, и она выглядела откровенно фигово. Но ее делала сторонняя студия.

ВП: Может, поэтому Blizzard все делает сама.



Внизу: StarCraft: Ghost была заморожена на неопределенный срок – а фактически отменена. Это, правда, не помешало Blizzard выпустить книжку о главной героине несостоявшейся игры.

ГП: Потому что, наверное, у них была парочка неудачных аутсорсов и они решили, что ну его к черту.

АЩ: Не соответствовало стандартам качества.

ГД: Я доведу до конца мысль, что значительная часть успеха – не маркетингового, а игрового – это в том числе и сторителлинг.

ВП: Не согласен, потому что если вспомнить Diablo, где люди вообще не читали квесты...

АЩ: Большинство людей считает, что в Diablo сюжета нет.

ВР: Я еще отметил бы, что у всех их игр низкие системные требования. Им не нужна крутая графика, чтобы доказать, что игра передовая. Они знают, как сделать геймплей, который понравится.

АЩ: Верно. Внешний вид даже StarCraft II достаточно скромен. Я когда его впервые увидел, у меня возникло ощущение, что это как Warcraft III – арт-дирекшн похожий – только полигонов больше.

ВР: Ну и первый StarCraft узнается.

АЩ: Конечно узнается. Но оно все такое несколько утрированное.

ГД: Он не HD-игра. На плазме в него играть будет неудобно.

ВП: Но картинка насыщенная.

ГД: Картинка насыщенная, оптимизация, все сделано очень круто. Но такой детализации, чтобы все восторгались – как в случае, когда вышла Company of Heroes – такого нет. Там про графику говорили. Здесь про гра-

фику никто не говорит. Blizzard – это контора не про графику, а про геймплей. Про то, что ты будешь играть в это годами, рассказывать детям и так далее. Сказать про StarCraft II, что там замечательная высокополигональная графика, нельзя. Она сделана очень красиво, очень приятно, но тем не менее.

АЩ: Меня в свое время восторгал Warcraft III тем, что если даже сейчас в наше время посмотреть строения, юниты в игре, там видно, как люди заморачивались на то, как произвести максимум эффекта минимумом средств. В том смысле, чтобы сделать модели, в которых мало полигонов, которые потянет движок и потянет компьютер, но при этом сделать так, чтобы это смотрелось красиво. За счет стилизации, за счет искажения архитектуры, за счет еще каких-то приемов – там все, разумеется, low-poly достаточно злое. При этом все смотрится отлично, до сих пор можно на это любоваться без слез.

ВП: Немногие выдерживают проверку временем. И большинство проектов Blizzard проверку временем выдерживает. Главное, конечно, качество проектов.

АЩ: Но мало что ли компаний в мире, у которых было пять-шесть качественных проектов подряд?

ВП: На самом деле, таких проектов – мало у кого. И потом многие кидаются в крайности, а у Blizzard в этом смысле все спокойно. Они закрывают проекты, они разрабатывают проекты по много лет. И в итоге получают игры, где каждый винтик блестит.

ГД: Они могут себе это позволить, потому что грамотно выбирают, как это сейчас принято говорить, монетизацию проектов. Остальные думают, что давайте сделаем отличную игру, продадим ее поскорее и начнем делать другую отличную игру. А Blizzard говорят, что мы будем делать наш проект двенадцать лет, но у нас будет три части и по подписке.

ВП: Да, современные реалии. Они обеспечили себя клиентами года на два вперед со StarCraft II.

АЩ: Давайте тогда неудобную тему затронем. Не секрет, что Blizzard в хвост и в гриву эксплуатирует чужие наработки и сеттинги, вплотную подходя порой чуть ли не к плагиату. Почему это не мешает воспринимать в положительном ключе все их проекты? Притом ведь очевидно, что StarCraft в значительной степени базируется на Warhammer 40.000, а первый Warcraft – по никем не неподтвержденным слухам – должен был базироваться на фэнтезийном Warhammer, просто они с Games Workshop не смогли договориться. Еще раз оговорюсь – по неподтвержденным слухам.

ВП: История бы повернулась на 180 градусов, если бы Games Workshop с самого начала работали с Blizzard. По поводу плагиата: я поклонник Warhammer, но насколько я знаю, никаких разбирательств по этому поводу у них не было.

АЩ: Возможно, решалось за закрытыми дверями, но очевидно, что это слухи и домыслы, бла-бла-бла.

ВП: Games Workshop следит за этим, и если серьезные основания – все было бы. Например, 1С делала «Кодекс войны» и там орки были зеленоватого цвета. Пришел сигнал, что такими орки у вас не будут. Стали коричневыми.

АЩ: Да, зеленые орки считаются «ворхаммеровскими орками», потому что у того же Толкиена они не то сероватые, не то коричневатые.

ГД: И в Warhammer они размножаются спорами.

АЩ: Да, орк – это гриб.

ВП: Нужно понимать, что и Warhammer – это тоже сборная солянка, которую англичане делали дождливым вечером, выпив эля и вспоминая, что же они прочитали в своей жизни.

АЩ: Очевидно, что всякие hive mind – это не их изобретение, а с тем же успехом оно есть и в Star Trek, и в Starship Troopers, и не только.

ВП: Blizzard тоже брали какие-то известные и, в первую очередь, узнаваемые вещи.

ГД: Любая вселенная – это ты же аккумулируешь все то, что ты сам знаешь. Заимствований не избежать. Многие обвиняют, что зерги – это тираниды. Но тираниды – это элиены.

ВП: Или тираниды – это насекомые из Starship Troopers.

АЩ: Согласен. Но когда мы видим, что в одном месте собрано и то, и то, и это, возникают вопросы.

ВП: Я читал всякие статьи на эту тему, и некоторые авторы подходят к тому, что в определенный момент чуть ли не пошли взаимозаимствования между тем же Warhammer 40.000 и StarCraft.

АЩ: Но вообще, на самом-то деле, люди находят соответствия на уровне юнитов. Вроде «аватара».

ВР: Но оспорить это никто не может, так что рассуждать-то тут особенно не о чем.

АЩ: Оспорить никто не может, но когда ты видишь, что в игре есть космодесантники, тираниды и еще, и еще, то возникают вопросы. Но, допустим. У меня просто пунктик такой в голове.

ВП: Смешно, что стратегии по Warhammer 40.000 идут по стопам того же StarCraft. И больше похож на него, чем на настольную игру.

АЩ: Если уж так копаться, то Warcraft был похож не конверсию Dune 2.

ГД: Народ изобрел механику, а они ее приспособили под крутой сеттинг. Почему нет?

ВП: Сейчас вообще Blizzard очень правильно в некоторых моментах старается «идти от обратного». Скажем, в случае с десантниками. Что первое



Вверху: Римейк The Lost Vikings обязательно должен быть в трех частях – по одной части на каждого викинга.

BLIZZARD – ЭТО КОМПАНИЯ, КОТОРАЯ НЕ СДЕЛАЛА НИ ОДНОГО ПЛОХОГО ПРОЕКТА. ДАЖЕ РАННИЕ. НАПРИМЕР, ROCK N'ROLL RACING. Я НА «СЕГЕ» ПРОВЕЛ ЗА НЕЙ ЧАСОВ 150, НАВЕРНОЕ. ТАМ БЫЛ ОФИГЕННЫЙ МУЛЬТИПЛЕЕР.

приходит в голову, когда говорят о space marines? Вспоминают об ультрамаринах. Я читал распорядок ультрамаринов – у них на отдых выделяется пять минут. Остальное битвы, тренировки, молитвы и опять тренировки.

ГД: Там еда, в первой половине дня простые тренировки – типа, с грушей. Во второй половине дня с братьями. А потом либо отдых, либо лечение.

ВП: Это такие боевые монахи. Blizzard пошли от обратного и сделали своих space marines бывшими заключенными. Такой штрафбат. Тебя заваривают в доспехи, ты в тюрьме.

АЩ: А есть ли у нас компании, который по статусу могли бы быть на уровне Blizzard? Какая-нибудь Rockstar Games, она же Take-Two, которая, в принципе, эксплуатирует одну ключевую трейдмарку? Ну вот сейчас у них еще ковбои появились.

ВП: То есть, компании, продукции которых доверяют безоговорочно. Rockstar – я думаю да, вполне.

ГД: Сид Мейер как бренд. Civilization – самая великая игра всех времен и народов. Понятно, что конкретно Civilization достаточно узконаправленная, это не совсем масс-маркет. Но качество всегда высочайшее.

ВП: А Rockstar фактически подарили миру sandbox, который сейчас развивают и практически довели до совершенства.

АЩ: Они? А не Daggerfall и линейка The Elder Scrolls?

ВП: Daggerfall – это не совсем sandbox. Выпустить игрока в пустое пространство – немного не то. Sandbox – это когда он сам может себе находить развлечения при этом.

ГД: Открытый новый мир.

ВП: Да, а не где ты можешь бежать через лес три часа. Для этого много ума не надо. Елок налепить и все.

ГД: Вообще, можно даже по жанрам пройтись. В шутерах из компаний с «близзардовским» статусом – до определенного момента, наверное, id Software.

АЩ: Сейчас это, скорее, Epic.

ГД: Для американцев, наверное, еще Bungie.

ВП: Мы забыли богов и отцов: BioWare. Причем настолько верят парням, что смотрят с оптимизмом на Star Wars: The Old Republic.

АЩ: Несмотря на негативный опыт Star Wars: Galaxy. И несмотря на то, что это нефэнтезийная MMORPG – что традиционно считается хорошей заявкой на провал.

ГД: Из недавних Tabula Rasa это показала. Которая была неплоха.

ВП: Можно еще вспомнить Capcom. Компания, татуировку которой сделать не зазорно.

АЩ: Но это отдельный случай, там же куча самых разных проектов, это большой издатель. И линейки по жанрам – много вопросов. Даже если брать файтинги и конкретно Street Fighter, то там же были провалы. Они делали офигенные «альфы», делали отличный Street Fighter III, но это не было таким массовым. Раньше большинство народу считало, что это полное старье, оно рисованное, а вот есть Tekken, весь такой модный и трехмерный. А вообще это, как я уже говорил, издатель – у них количество тайтлов в принципе не сопоставимо с Blizzard.

ВП: Из тех, кто еще может выбиться в ряд близзардоподобных парней, есть еще Bethesda. Это Fallout 3, это Morrowind и Oblivion, это The Elder Scrolls V.

АЩ: id Software сейчас тоже Bethesda, не стоит забывать.

ГД: Но вообще, почти все эти компании – кроме Epic – достаточно хардкорны. Это не совсем масс-маркет. И вот, кстати, никто, как Blizzard, не умеет угадывать интересы массовой аудитории. Они делают именно то, что от них ждут. Не знаю что там, огромные фокус-группы, бета-тесты – что в данном случае примерно одно и то же.

АЩ: Тут даже вопрос не фокус-группы. Но вот бета-тестирование – это один из ключевых моментов. Они отполировывают геймплей. И они его могут полировать годами. Бета-тест StarCraft II сколько шел? Год? Полтора?

ГД: Массовый полгода. А закрытый да, где-то год назад стартовал. Это не мой вид спорта, но во втором StarCraft в какой-то момент мне сложно становилось играть, потому что баланс доведен до совершенства. Пока ты не начал играть посекундно, разнообразие тактик огромно.

АЩ: До тех пор, пока ты не пытаешься превратить себя в, простите, киберспортсмена.

ГД: Чувак, я выбился в «Золотую лигу», но я вообще не киберспортсмен. И это все тоже работает на популярность игры, потому что Battle.net – это маркетинговое окружение игры.

ВП: В первую очередь, это удобный инструмент для игроков.

ГД: Да, но в первую очередь это маркетинг. Когда у тебя сравниваются ачивки, когда у тебя видно твою лигу, общение.

ВП: В 90-х игроки сами делали всякие лэддеры, это все пришло «с улиц».

ВР: На это еще можно посмотреть с той точки зрения, что сейчас социальный маркетинг становится передовым, а Blizzard за годы до этого создал Battle.net. Рейтинги были еще в первом Diablo, в первом StarCraft.

ГД: Можно даже поспорить, что в будущем Battle.net сам будет зарабатывать деньги. Без игр.

АЩ: Опять же, если индустрия идет к клауд-геймингу, то наверняка. Володя у нас что-то много отмалчивался! Дадим ему слово, чтобы подвести итоги нашей встречи.

ВР: Почему Blizzard – великая компания, почему у них великие игры? Они вырастили целое поколение людей, которые знают, что такое игры Blizzard. Это первое. Второе – для беспрецедентного количества людей это первые игры в жизни. Дальше эти люди ждут следующий проект этой компании. Миллионам подписчиков World of Warcraft никакие другие игры уже не нужны. Они не уйдут в Star Wars: The Old Republic.

ВП: World of Warcraft, опять же, заточен под Battle.net. Ты заходишь туда и видишь, что у друзей из твоей гильдии стоит значок SC2. Что ты сделаешь?

ВР: Многих уже не переучишь на другую игру. Им можно только заново продать, например, StarCraft. Они постепенно вырастили аудиторию, сделали механику, которую люди поймут и примут и станут лояльными потребителями. **СИ**



У ВСЕХ ИГР BLIZZARD НИЗКИЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ. ИМ НЕ НУЖНА КРУТАЯ ГРАФИКА, ЧТОБЫ ДОКАЗАТЬ, ЧТО ИГРА ПЕРЕДОВАЯ. ОНИ ЗНАЮТ, КАК СДЕЛАТЬ ГЕЙМПЛЕЙ, КОТОРЫЙ ПОНРАВИТСЯ.

Внизу: Для разнообразия визуального ряда, у нас здесь галерея отмененных проектов. По Warcraft Adventures: Lord of the Clans, кстати, тоже есть книга. Авторства Кристи Голден. Щербаков даже читал пару ее работ в рамках сериала Ravenloft.



Как мы пришли к жанру RPG

В мае «Страна Игр» встретилась с Кейси Хадсоном, продюсером Mass Effect. Самым интересным оказался ответ на вопрос об RPG-опыте разработчика: «В девяностые годы я не был фанатом RPG. Скорее, меня можно назвать человеком, которому нравятся RPG, а он об этом и не подозревает. Вот, например, я много времени убил на Star Wars: Jedi Knight. Было классно путешествовать по Галактике, сражаться с врагами в стиле типичных боевиков, но и развивать персонажа, определять, на какие навыки тратить очки, – тоже было круто. Еще я всегда хотел, чтобы в игре был интересный сюжет, и я мог как-то влиять на развитие событий, на финал. Вообще, из всех культурных произведений я всегда выбирал такие, что буквально погружали меня в другой мир. Но я не знал, что все это в лучшем виде надо искать именно в RPG. Другой хороший пример моей любимой игры из девяностых – Deus Ex. И я прошел ее до середины, как обычный шутер, и только потом заглянул в таблицу скиллов! Набираясь геймерского опыта, я постепенно понял, какие конкретные вещи мне нравятся в играх, а потом – бац – картинка сложилась в целое, и до меня дошло, что все они есть в одном жанре – RPG».





Константин Говорун: Вот я, например, не подозревал о том, что бывают RPG, пока не прочитал одну из книжек в духе «100 лучших игр для Mega Drive». Там была в режиме «для чайников» описана суть жанра и расписано, что есть RPG о небольшой команде ярких персонажей – Phantasy Star, а есть эпические истории планетарного масштаба, где надо набирать целую армию, – как Shining Force. Если бы не эта публикация, я бы никогда не догадался, что RPG – это круто и стоит потратить пару часов времени на знакомство с их сутью, потому что потому точно будет интересно. Картинка, правда, в голове сложилась слишком красивая – что, дескать, есть волшебный мир, где можно ходить куда хочешь и быть как будто героем фантастической или фэнтезийной книжки, – но и реальные игры меня тоже не разочаровали.



Святослав Торик: Грубая ошибка, на самом деле %))
Если вместо Shining Force подставить Fire Emblem – тогда можно говорить об эпической истории планетарного масштаба, а в действительности SF даже ругали за слишком простую и плоскую по сравнению с современниками сюжетную линию (зато каждая новая серия – огромный шаг вперед по сравнению с предыдущей).
С жанром ролевых игр я познакомился так: в один прекрасный день, когда я в очередной раз тусовался в магазине «Денди» на Ленинском проспекте, в 16-битный отдел подошел мужичок и попросил поставить какую-то игрушку в «родной» коробке. Игрушка появилась месяца два назад, но ее до сих пор никто не купил.
В коробке была какая-то карта, мужичок сразу ее схватил и давай рассматривать. Я тем временем пытался «показать игровой процесс» – а она, зараза, на японском была, с трудом прорвался сквозь главное меню и вроде бы попал на первый уровень или типа того. Я тыкаю в геймпад, герой куда-то идет по второму этажу какого-то домика, какие-то надписи постоянно всплывают, ничего толком не происходит. Вот, говорю, герой проснулся от долгого волшебного сна, пошел к хозяевам (тут мне удалось спуститься на первый этаж дома и попасть на скриптовую сценку), вот он говорит с бедным жителем, который просит помощи, ну и дальше в том же духе. Мужичок только хмыкнул: заверните, говорит, вместе с картой.
Я тогда только название запомнил, оно единственное на английском было – Shining Force II.
А через полгода, когда уже сам покупал приставку, углядел родной картридж (на этот раз повезло – европейский) Shining Force за $90, ну и взял, благо в бюджет как раз укладывался. Бессонные ночи за первой частью, потом вторая серия сначала на японском (куплена, кстати, в том же магазине «Денди» – подозреваю, что это был второй проданный экземпляр за все время), потом уже намного позже надыбал на английском (без батарейки, черт!), снова прошел, но на этот раз с пониманием, чего к чему.
С тех времен в упор не понимаю аркадного таймбара в FF и ее клонах, зато обожаю тактические и пофазовые RPG вроде Phantasy Star, Lunar и так далее.



Илья Ченцов: Ваши воспоминания, скорее, попадают в рубрику «Я и не подозревал, что то, что я считаю RPG – на самом деле не ролевые игры».



Константин Говорун: Это понятно, что здесь речь идет не столько о ролевых играх в традиционном понимании (как вообще буквальном, так и компьютерно-игровом), сколько об «элементах RPG» или маркере «RPG», который добавляется к разным жанрам, потому что «так сложилось».
Представь себе, что RPG никак не расшифровывается, что это просто значок, который ставят на игры с прокачкой персонажей, классами и большим количеством диалогов с NPC, тогда все сразу станет понятнее.
И еще любопытно, что вот там наверху – слова Кейси Хадсона, человека, который отвечает за Mass Effect. Ту самую «как бы RPG», которая, на мой взгляд, слишком близка к FPS, чтобы мне понравиться. Я первую часть бросил на уровне, который мне напомнил плохую версию Halo.



Илья Ченцов: На самом деле тут вся соль вопроса в том, кто что считает RPG. Добро бы все сходились на том, что этот значок ставится на «игры с прокачкой персонажей, классами и большим количеством диалогов с NPC». Но даже если взять это конкретное определение, сразу видно, что классы тут лишние – в Fallout, например, их нет. Или Diablo, например – достаточно ли там диалогов, чтобы игра могла считаться RPG? По-моему, если Diablo – RPG, то и God of War – RPG.
Очень рекомендую всем, кто еще не, прочитать статью «Алекса Кьеркегора» On Role-Playing Games (http://insomnia.ac/commentary/on_role-playing_games/), где он говорит, в общем, очевидные вещи о том, что из себя представляют современные и несовременные компьютерные и консольные RPG, но я не встречал другой работы, где это все было собрано воедино и сказано открытым текстом.
Вообще, мне кажется, обсуждение должно быть не в ключе «как мы пришли к RPG», а «что хорошего было в RPG и не перешло ли это хорошее в другие жанры». Есть также вариант обсуждения в декадентском стиле: почему компьютерные так называемые RPG не могут дотянуться до pen-and-paper? Хотя тут ответ простой: потому что у компьютера (и даже у PS3) нет фантазии.

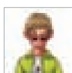




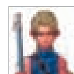
Евгений Закиров: Я долгое время придерживался установки «Великого Дракона». Там как раз всё было завязано на «характеристиках, диалогах, NPC и эпическом сюжете», хотя встречались и непонятные мне моменты. Так, например, вот Parasite Eve – это RPG? А вторая часть – это экшн? А Dewprism тоже экшн? Почему тогда в журнале написано, что RPG? И так далее. Отсюда, кстати, и мнение о том, что Final Fantasy – это эталон.



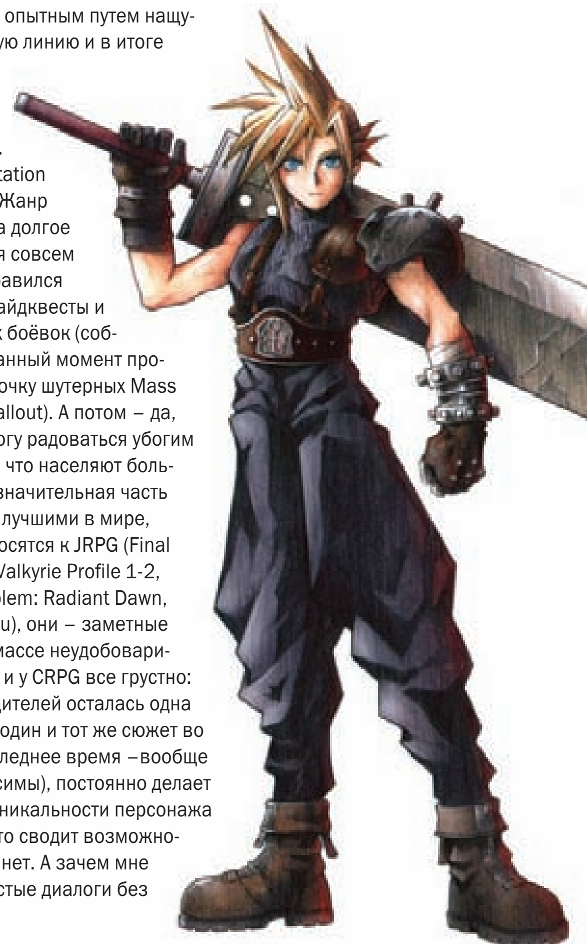
Наталья Одинцова: Я вообще не задумывалась о жанрах. Если допускается существование магов и рыцарей – круто. Если можно побыть не просто абстрактным гномом 5-го уровня, а кем-то известным – Шерлоком Холмсом, например, – круто. Если это MUSH (типа онлайнового чата с удобствами) – то есть, не нужно заставлять себя верить, что перед тобой сэр Джон или Такседо Маск, когда отчетливо видишь, что это сосед Вася в джинсах, и вдобавок не нужно заморачиваться на подсчеты бросков – круто. Если ГМ-ы догадались сделать какой-нибудь квест, и нужно расследовать ТАЙНУ (по сути, вместе рассказ написать, раз уж речь о MUSH) – круто вдвойне!!! Если это текстовый квест, и есть уже готовая ТАЙНА, которую можно расследовать, а по сути, угадать ход мысли авторов (и не нужно ждать, пока там собеседники включатся в игру) – отлично!!! Ну нельзя до улики добраться альтернативным путем, ну и фиг с этим альтернативным путем. Театральный кружок и кружок писателей подождут.
Поэтому когда я в Betrayal at Krondor начала играть (не осилив унылую Eye of Beholder) – это тоже, на мой взгляд, был очень классный опыт. Есть готовая история, какие-то политические интриги, в которых нужно разобраться, герои, которым можно сопереживать так же, как книжным. И одновременно нужно думать, как выиграть в бою, когда тратить лечилки и т.д., то есть, стратегию просчитывать. Я помню, как ближе к финалу пыталась пробиться через заслон то ли темных эльфов, то ли еще каких-то воинов, и несколько раз гибла, воскрешалась, пыталась зайти с другого фланга – было очень интересно таки найти решение, не качаясь дополнительно (я в общем-то и слов-то таких не знала тогда, «прокачаться дополнительно» :)))))
Потом выяснилось, что pen and paper бывают не только по системе D&D, и поверить в то, что сосед Вася – вомпер или, гм, фей (по Vampire: The Masquerade или Changeling) чуток проще, но в онлайне удобнее. Что King's Quest – это, конечно, здорово, но иногда хочется не постоянно угадывать ход мысли авторов и думать, куда что приспособить, а просто уложить сотню-другую врагов, добыть свой лут и гордиться, как классно ты освоился с боевой системой. Что японцы реже заставляют играть за абстрактных героев, и это важно, потому что даже в тех играх, где предлагают выбрать имя герою, я все равно нагенерю себе кого-нибудь знакомого и потом буду радостно гыгыкать, если магичка миссис Марпл ни разу не промажет, например. Что бои в реальном времени не менее интересны и в RTS (командовать БОЛЬШИМИ отрядами рыцарей!), и в файтингах, и в экшнах вроде DMC. В этом смысле, чем больше я играю в разное, тем больше открываю для себя разных источников фана – то есть, не «все, что я люблю, есть в RPG», а «то, что я люблю, есть не только в RPG».



Артём Шорохов: О том, что компьютерные (и тем более приставочные) ролевые игры никакого отношения к ролевым играм не имеют, я как-нибудь постараюсь умолчать. Благо, никому особенно глаза на это дело открывать не надо – ну есть такая странность и есть, в конце концов, мало ли в русском языке омонимов! К этому логично просто привыкнуть и не раздражаться всякий раз оттого, что «ролевая игра» в нашей индустрии – это любая, где есть набор характеристик и видимость прокачки. И жить себе спокойно и мирно. Только ленивый, кажется, в свое время не подметил, что замени в GTA: San Andreas отморозка на эльфа, негритянское гетто на Лориэн, а гоп-мотивацию на противостояние персонифицированному злу, то игра окажется ролевой? =)
Что же касается знакомства с RPG… Я очень отчетливо помню, как оно случилось – отчасти потому, что состоялось это самое наше знакомство достаточно поздно, всего-то одиннадцать лет назад. Конечно, к 1999-му году я был в достаточной мере осведомлен о жанре и каких-то его ключевых фигурантах, но, строго говоря, мне вполне хватало «обычных» игр. Тем более что все эти «эпические приключения» кое-какных пикселей ничуть не пытались зацепить картинкой или динамикой (то есть и выглядели, и игрались «на шаг позади» привычных видеоигр) и опирались в основном на дух приключений и сюжет, каковых мне с избытком хватало в книгах. Но любопытство все же одолевало, и последней соломинкой стала Final Fantasy VIII, только-только дебютировавшая в Японии и наконец-то совершившая то, чего я так долго подсознательно ждал от JRPG, – показала, что ролевые игры могут выглядеть так же хорошо, как и игры нормальные. А то и лучше. Проявив рассудительность, я все-таки купил предыдущую, седьмую, часть, отложив вожделенное знакомство с «восьмеркой» до времени появления англоязычной версии. И, знаете, закрутилось. Как и многих, меня вся эта штука захватила не на шутку (тем более что «Зельду» я в нужное время тоже как-то ухитрился пропустить): десятки часов изучения мира и выколачивания из него всех-всех секретов (золотой чокобо, а как же!) сделали свое дело. Потом было множество других, схожих по духу игр (зачем-то даже прошел в один присест FF Mystic Quest), так что к FF VIII на понятном языке я пришел во всеоружии.
Отдельно хочется заметить, что с годами от увлечения японскими ролёвками я, как и многие, банально устал. Эти игры не росли вместе со мной, превратившись в какой-то момент в ностальгические шаблоны о тринадцатилетних подростках, спасающих мир. Случались исключения, но довольно несмелые, словно побаивающиеся собственной «наглости». И вдруг понимаешь, что жанр уже давно остался где-то позади – не вызывающий ничего, кроме раздражения. И пускай на кумиров отрочества, конечно же, не поднимается рука, от жанра в целом стало удобнее просто отмахнуться, нежели искать для него оправдания… И тем приятнее было затем к нему вернуться и найти, например, в той же Lost Odyssey взрослых персонажей с взрослой моделью поведения. Да и многие «детские» модели авторы научились ориентировать на ностальгически настроенных взрослых, что тоже добавляет очков некоторым относительно свежим ролевым играм. Поэтому я горячо поддерживаю всяческие реформы – не графики, но сути игр этого жанра. Потому что его не хочется терять совсем, как не хочется считать сугубо подростковым этапом геймерства.



Сергей Цилюрик: У меня с самого детства была какая-то тяга к RPG, потому что они по сравнению с остальными играми казались… умнее, что ли. На «Сеге» у меня было всего лишь три игры, которые в той или иной степени можно было назвать ролевыми – Light Crusader, Beyond Oasis и Shadowrun. И если первые две были по большей части экшновыми, с незначительными RPG-элементами, то Shadowrun поражала воображение своими масштабами, нелинейностью и сеттингом. Поскольку сейв-батарейки в ней не было, я, используя чит-код на 250 тыс. йен в начале игры, за несколько месяцев опытным путем нащупал основную сюжетную линию и в итоге натренировался проходить игру за 2-3 часа без сохранений, запомнив ее наизусть.
А потом я купил PlayStation ради Final Fantasy VII. Жанр JRPG стал любимым на долгое время – с CRPG у меня совсем не сложилось: не понравился упор на одинаковые сайдквесты и невнятность тамошних боёвок (собственно, поэтому на данный момент прошел из них только парочку шутерных Mass Effect да пошаговую Fallout). А потом – да, вырос. И больше не могу радоваться убогим анимешным штампам, что населяют большую часть JRPG. Хотя значительная часть игр, которые я считаю лучшими в мире, по жанру все-таки относятся к JRPG (Final Fantasy X, XII, Tactics; Valkyrie Profile 1-2, Suikoden 2-3, Fire Emblem: Radiant Dawn, The World Ends with You), они – заметные исключения в общей массе неудобоваримых штампов. Увы. Да и у CRPG все грустно: из заметных производителей осталась одна BioWare, которая сует один и тот же сюжет во все свои игры (а в последнее время –вообще превращает их в дейтсимы), постоянно делает акцент на крутости и уникальности персонажа игрока и очень уж часто сводит возможности отыгрыша роли на нет. А зачем мне нелинейность и ветвистые диалоги без отыгрыша роли? **СИ**



Интервью: Nippon Ichi

Поклонникам стратегических RPG вряд ли нужно представлять сериал Disgaea, прославивший на Западе Nippon Ichi. Когда самая первая часть вышла в 2003-м на PS2, в одночасье выяснилось, что поощрять манчкинизм и одновременно над ним иронизировать (а заодно высмеять сотню-другую расхожих клише из игр и аниме) – верный способ запомниться геймерам. В тот же год издательство открыло американский филиал, чтобы избежать сложностей с поиском партнеров-локализаторов (первую «Дисгайю», например, в Штатах выпустила Atlus), и по мере сил старалось знакомить заокеанскую публику с творчеством других студий-соотечественниц, вроде Gust, Idea Factory и Vanillaware. В Европе эти новинки брала под крыло то Koei, то даже Square Enix (GrimGrimoire), но в 2008-м у компании появилось свое отделение и в Старом Свете.

Этим августом Nippon Ichi провела пресс-конференцию в Сан-Франциско, поделившись планами на будущее и рассказав о проектах, которые сейчас находятся в разработке. Наша корреспондентка Хайди Кемпс попала в число приглашенных журналистов и не упустила возможности побеседовать с президентом компании Сохеем Синкавой, выяснив, помимо прочего, как в Nippon Ichi относятся к тезису «игры – это искусство».

Финансовые показатели Nippon Ichi в прошлом году были не очень. Ваша новая политика – сократить число релизов и убедиться, что игры по качеству соответствуют стандарту до того, как они окажутся на полках, – это одна из мер, которые вы приняли, чтобы не допустить прошлогодних промахов? Вроде фиаско с Last Rebellion для PS3? *(В Nippon Ichi частично профинансировали эту разработку, и когда получили готовый продукт, не стали отказываться от релиза, хотя стоило бы. – Прим. ред.).*

Дело в том, что изначально мы – довольно маленькая компания, со скромным списком работ. И потом просто начали расти слишком быстро. Стали распыляться, не получалось уже и игры нормально распространять, и качество отслеживать. Теперь хотим сократить количество проектов, чтобы лучше сосредоточиться на каждом. На планах американского филиала это никак не скажется. Просто те новинки, которые они получат напрямую от нас, пройдут усиленный контроль качества.

То есть, Prinny 2 не анонсирована на Западе по каким-то другим причинам?

Да, это совсем другое дело. Мне и самому очень хочется ее здесь издать.

А финансово поддерживать начинания мелких студий вроде Hit Maker продолжите?

Да, мы будем инвестировать в подобные разработки, но в меньших масштабах.

Кстати, как так вышло, что Nippon Ichi удалось наладить очень прочные отношения с маленькими японскими студиями? Ведь у той же Gust даже офис находится в глубинке.

Все очень просто: мы находимся в похожей ситуации и поэтому очень хорошо понимаем такие компании. Вполне естественно, что они нам тоже доверяют.

Не знаю, кстати, многие ли в курсе, что штаб-квартира Nippon Ichi находится весьма далеко от крупных городов (в префектуре Гифу). Насколько вообще сложно заниматься разработкой игр вдалеке от Токио и Осаки, где, судя по всему, находится большинство студий?

Люди в принципе тянутся к мегаполисам, поэтому Токио и Осака привлекают очень многих. Но если уж человек добрался до нас, значит, он настоящий энтузиаст, а такие сотрудники остаются в компании надолго. В нашем местоположении есть и свои преимущества!

Когда я в прошлом году приезжала в офис Nippon Ichi, то мне, помимо прочих буклетов, вручили брошюру для инвесторов. Там было написано буквально следующее: игры – это не искусство, а продукт потребления. Вы не могли бы пояснить это заявление?



Хайди Кемпс

Прежде всего, хочу уточнить: речь идет о высказывании владельца компании. И это что-то вроде девиза Nippon Ichi. Смысл в том, что геймдизайнеры создают прежде всего развлекательные продукты, они не художники. Художник может творить просто для себя, самовыражаться таким образом, а тем, кто развлекает, важно вызвать отклик у публики.

Вы наверняка в курсе, сколько дискуссий сейчас ведется в индустрии на тему, считать игры искусством или нет. Когда я увидела брошюру, то была ошарашена: написанное шло вразрез с идеалами многих местных студий.

Многие японцы тоже настаивают, что игры – новый вид искусства. Но нам важно подчеркнуть: мы работаем в первую очередь для тех, кто покупает наши игры. Не для себя.

Вы анонсировали новый выпуск Disgaea и упомянули о радикальных переменах. Случайно не графику имели в виду?

В этот раз, конечно, и в геймплее изменения будут, и над внешним видом мы поработаем. Но подробности пока раскрыть не могу.

А теперь давайте поговорим о Prinny: Can I Really Be a Hero? Почему вы стали делать ее для PSP, а не PS3, например?

Во-первых, PSP – очень популярная консоль в Японии, а во вторых, сама концепция Can I Really Be a Hero? предполагает, что на прохождение вы потратите не один час. И мне хотелось, чтобы геймеры могли везде носить ее с собой, играть в нее где угодно.

Вы наверняка уже знаете, что Nintendo показала 3DS на E3. Я знаю, что Nippon Ichi публиковала игры для DS и Wii, а на 3DS у вас планы уже есть? Что-нибудь вроде Disgaea 3D?

Я думаю, эта консоль будет очень успешной. Пока, во всяком случае, выглядит весьма многообещающе. Конечно, нам было бы интересно что-нибудь для нее сделать.

Я знаю, что некоторые компании уже получили девкиты. Вам тоже прислали?

Это секрет! **смеется** Дело в том, что у нас очень близкие отношения с Sony. Поэтому мы не входим в число тех компаний, которые получают подобные устройства в первую очередь *(но Хару Акенаги, президент американского отделения Nippon Ichi, проболтался, что девкит уже получил. – Прим. ред.).*

Xbox 360 в Японии не очень популярен, но в то же время считается платформой для действительно заядлых геймеров – то есть, по идее, тех, кому и Disgaea нравится. Вы не думали что-нибудь для этой консоли сделать?



Да, это очень интересное направление, но, опять же, у нас очень хорошие отношения с Sony. Вдобавок, очень многие наши поклонники, как показывают исследования, хранят верность бренду Sony. Этой фэнской базы нам более, чем достаточно.

До Disgaea у вас был довольно популярный сериал Marl Kingdom (в него входила, например, Rhapsody: A Musical Adventure). Вы переиздали один из выпусков, Little Princess, для PSP в 2007-м, а планы насчет новых частей есть?

Мы пытались оценить, насколько имеет смысл развивать этот цикл, но Little Princess не добилась тех результатов, на которые мы рассчитывали, так что теперь довольно сложно сказать, как сложится дальнейшая судьба Marl Kingdom.

Мне кажется, у Nippon Ichi есть одна игра, совершенно не похожая на остальные – Soul Nomad. Вы думали сделать что-нибудь похожее по тону и стилю?

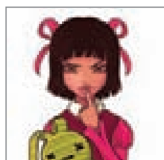
Да. На мой взгляд, если мы будем слишком часто возвращаться к темам Disgaea, то аудитории это быстро наскучит. Так что хоть и сократим список релизов, но будем думать над тем, как разнообразить нашу подборку.

И напоследок – я заметила, что Nippon Ichi активно продвигает сопутствующие товары по своим играм как в Японии, так и в Штатах. Когда вы просили Хараду-сана нарисовать Принни для Disgaea, то сразу рассчитывали, что именно они и станут эдакими талисманами компании? Или это просто случайно произошло?

Да случайно, разумеется. Мы и не думали, что они такими популярными станут. Но теперь мечтаю, чтобы их во всем мире любили – как Микки Мауса.

Харада-сан, кстати тоже такое говорил – что хочет, чтобы Принни были популярнее Хелло Китти.

все смеются Да, это, наверное, финальная цель. **СИ**



Наталья
Одинцова

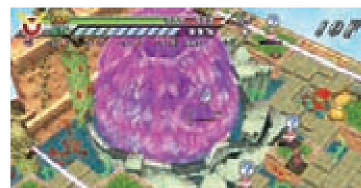
Что в запасе у Nippon Ichi?

Не знаете, какие новинки от Nippon Ichi обязательно или с большой долей вероятности переберутся через океан? Самое время устроить перекличку! Важная оговорка: пока речь идет преимущественно о релизах для американского рынка, для Европы подтверждена только Atelier Rorona.

ИНФОРМАЦИЯ
Платформа:
PSP
Дата релиза:
IV квартал 2010 года

Z.H.P. Unlosing Ranger vs. Darkdeath Evilman

Стратегическая RPG от авторов Disgaea. По заверению создателей, окажется лучше именитого сериала, хотя пока достоверно известно одно – акцент в ней сделан на конструкторе персонажей. Вернее, одного персонажа – супергероя, будущего полководца вашего победоносного войска. Бедолага будет попадать в ловушки, штурмуя сгенерированные случайным образом лабиринты, и выносить с поля боя все ценное, чтобы было, чем экипировать солдат и декорировать супергеройскую базу. А вы не только исполните роль «серого кардинала», контролирующего каждый шаг храбреца, но и сможете предаться бесчеловечным экспериментам по генной модификации: вручную вложить в голову лидера немного ума, имплантировать ему сверла вместо рук и колеса взамен ног. А еще увидите, что смерть для вашего подопечного – лишь одна из ступенек на пути к 9999-му уровню.



ИНФОРМАЦИЯ
Платформа:
PSP (PSN)
Дата релиза:
III квартал 2010 года

Cladun

Одной Z.H.P. создателям Disgaea показалось мало. Часть команды занялась другой RPG – в духе Etrian Odyssey, с элементами экшна, предназначенной для PSP и скачиваемой. А еще – насквозь пронизанной духом ретро (собственно, и название расшифровывается как «классический данж» (classic dungeon)). Пиксельный герой придерживается принципа «руби и кромсай»: в пиксельных коридорах он – без свидетелей или при поддержке сотоварищей – неутомимо мутузит пиксельных врагов, выбивая из них пиксельные склянки с лекарствами, и периодически отдыхает от трудов праведных в городах, где вы можете создать ему новых соратников. Современный штрих: графический редактор помогает преобразить не только внешность персонажа (если вы вдруг скучаете по Этне или Лахарлу), но даже облик финального босса!



ИНФОРМАЦИЯ
Платформа:
PS3
Дата релиза:
III квартал 2010 года (Европа)

Atelier Rorona Q3 2010



Если вы играли хотя бы в одно «Ателье» (например, в Atelier Iris для PS2), то уже знаете о чем, пойдет речь: в этой RPG с пошаговыми боями вас научат синтезировать из подручных материалов все самое необходимое (и не слишком необходимое тоже). И заодно объяснят, что алхимики – это не только мрачные, сгорбленные старикашки, но и обаятельные смешливые девчушки. Разработкой занимается Gust, Nippon Ichi взяла на себя роль издателя.

ИНФОРМАЦИЯ
Платформа:
PS3
Дата релиза:
II квартал 2011 года (Европа)

Ar Tonelico Qoga: Knell of Ar Ciel

Третья часть RPG-сериала, в котором одна из обязанностей главного героя – устраивать сеансы психоанализа сладкоголосым напарницам-певицам и помогать им перебороть собственные комплексы. Благодарные девушки разучивают новые вокальные партии, что оказывается весьма кстати в пошаговых боях с монстрами, и вдобавок разживаются целым шкафом нарядов.

ИНФОРМАЦИЯ
Платформа:
PS3
Дата релиза:
не объявлена

Disgaea 4

Самый загадочный из всех грядущих релизов Nippon Ichi – по крайней мере, пока. Создатели обещают, что «все будет лучше и современнее», но на подробности скупятся.

ИНФОРМАЦИЯ
Платформа:
PS3
Дата релиза:
не объявлена

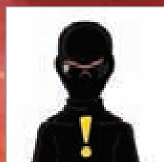
Super Dimensional Game Neptune

Хару Акенага, президент американского отделения Nippon Ichi, сообщил, что Idea Factory уже предлагала его издательству локализовать в Штатах ролевую игру о войне консолей, и он – обеими руками за. Официального анонса пока нет, потому что подробности контракта еще обсуждаются. Новинка особенно близка сердцу ведущего нашей постоянной рубрики Titsbuster – не в последнюю очередь потому, что упомянутые консоли на экране появляются не только в «железных», но и в волнующих девичьих ипостасях.



StarCraft II: Wings of Liberty

Рецензия на мульти-плеер – в следующем номере



Святослав Торик





ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC

Жанр:
strategy.real-time.sci-fi

Зарубежный издатель:
Blizzard Activision

Российский издатель/дистрибьютор:
Blizzard Activision

Разработчик:
Blizzard Entertainment

Требования к компьютеру:
GeForce 7/8 или Radeon 1000/2000 серий, процессор Pentium 4, ОЗУ 1 GB, обязательно интернет-соединение от 56 кбит

Обозреваемая версия:
PC

Мультиплеер:
co-op, vs, team_based, online

Страна происхождения:
США

ДАТА ВЫХОДА
уже в продаже

Инсталлятор игры параллельно с копированием двенадцати гигабайт рассказывает о событиях первой StarCraft, и делает это настолько сухо и скучно, что возводимый годами ковчег веры в Blizzard Entertainment дает серьезную течь. Пусть к финальным титрам брешь заделается, но осадочек, осадочек-то останется!

На возвращение игры, которая еще до своего выхода в 1998-м получила меткое прозвище «Орки в космосе», надеялись все, причем комплексное ожидание со слухами, пересудами и сведениями ОТТУДА началось сразу после выхода дополнения, оставившего жирное троеточие в истории виртуальной вселенной. Неудивительно, ведь красивая, умная и хорошо подготовленная к мультиплееру стратегия в реальном времени в разумные сроки покорила весь мир в целом и Южную Корею в частности (страна с населением в 50 миллионов скупила 4.5 миллиона коробок StarCraft). Неизбежность сиквела была и так очевидна, а «пасхалка» в виде модели гидралиска, обнаруженная в Warcraft III: Reign of Chaos, только усилила ожидания.

Эра Отчаянного Предвкушения приняла пост у Эры Таинственной Непостижимости незадолго до E3 2007, когда ясным майским днем в Интернете объявился видеоролик, в котором наглухо запаянный в скафандр мужик абсолютно верно подмечает: Hell, it's about time!

Вот здесь нужно отметить, что последний раз в StarCraft я играл еще в прошлом тысячелетии, поэтому вся истерия последних трех лет проходит у меня по касательной: ну да, ну Blizzard, ну посмотрим, когда выйдет. Вышла. Посмотрел. Blizzard. Да.

В одну реку

Полноразмерным статуям орков в офисе Blizzard Entertainment в Ирвайне не хватает только огромного плаката с надписью типа DEVIL'S IN THE DETAILS. Каким-то образом продюсерам огромной компании разработчиков каждый раз удается не просто совместить результаты труда всех отделов, но еще и отполировать при этом каждую мелочь, каждую минорную функцию. Начиная с конца 90-х, всякий игровой проект Blizzard становился шедевром, и теперь та же судьба по умолчанию уготована всем трем выпускам StarCraft II. И что самое печальное, на фоне мгновенной продажи миллиона копий Wings of Liberty в день релиза всем наплевать на то, что в этот раз геймдизайнеров, словно представителей животного мира из басни Крылова, потащило в разные стороны.

А вот мне не наплевать. Суть не в четком делении на сингл/мультиплеер, которое мы просто вынуждены были взять на вооружение (свои буквы про онлайновые игрища в SC2 напишут другие люди в следующем номере). Дело в том, что на этот раз в свои сети геймдизайнеры попытались поймать сразу всех: и опытных ветеранов RTS, и новичков в PC-гейминге, и киберспортсменов, и журналистов, и про свою фанбазу не забыли. По всей видимости, успех World of Warcraft вскружил головы топ-менеджеров Blizzard Entertainment так сильно, что даже двенадцать лет, прошедшие со времени выхода первой части StarCraft, не смогли рассеять этот туман войны дизайнеров с доводами разума.

Дуализм добра и зла (читай: несогласованность) прослеживается всю кампанию: например, часть диалогов написана в таком зубодробительном стиле, что порой даже продраться через всю эту шелуху и четко осознать, что до нас пытаются донести, бывает крайне сложно. Для поклонников Перумова, Никитина или Головачева навороченные фразы длиной в добрую космическую милю – не в новинку. Но черт возьми, это всего лишь диалоги простых борцов за свободу из двадцать шестого века, а не напыщенные эскапады в романах из двадцатого, где гонорарная ставка автора зависит не от величины таланта, а от объема рукописи!

И в то же время рядом с этим велеречивым апокалипсисом стоят очень милые, лаконичные, предельно выверенные обмены репликами. Вот, например, суровый шериф целой планеты Джим Рейнор просит заведующего арсеналом Свонна (типичный дворф из World of Warcraft), который знает своего начальника как облупленного, о небольшой уступке:

- Слушай, ну я просто сейчас не при деньгах...

- Это я уже слышал.

- Нет-нет, просто вот раньше все было плохо, но сейчас-то все наладится, все по-другому будет!

- И это я тоже слышал.

Плохо забытое старое

Игра выглядит и ощущается как очень серьезная модификация предыдущей стратегии разработчиков – WarCraft III (ого, неужели и вправду столько времени



Увы, прекрасные сценки вроде этой встречаются лишь на немногочисленных планетах Доминиона. Некогда смотреть – надо сражаться!

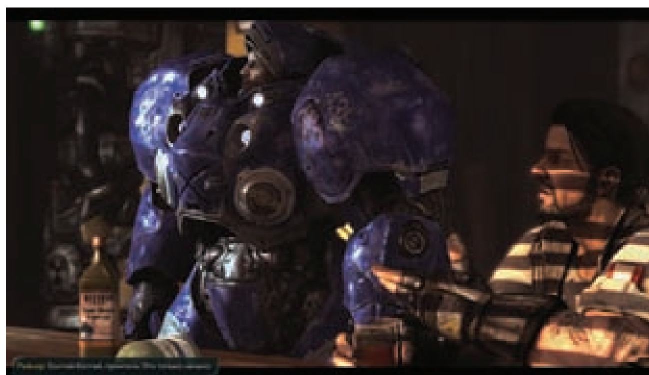


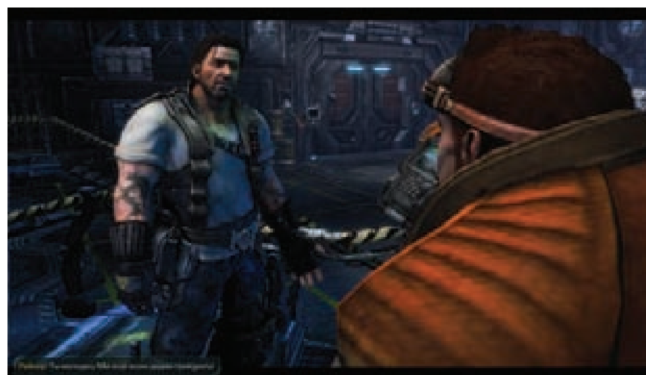
Вверху: Проблему пропорций (это когда человечки явно не соответствуют размерам зданий) художники обходят старым проверенным способом: игнорированием.


Слева: Несмотря на крутой костюмчик, в начале августа в Москве эти парни недолго бы продержались.



Слева: В кают-компании «Гипериона» можно посмотреть телевизор (там крутят новостные выпуски местного аналога НТВ), поглазеть на проекцию танцующей эльфийки (а если и не эльфийка, то все равно очень похожа), пообщаться с разными персонажами и заценить прайс-лист по наемникам.





прошло?). Похожие попытки удивить нестандартным геймплеем в каждой миссии, такая же чехарда с уровнями сложности и абсолютно аналогичное отношение к игроку – мол, расслабься и подставляй уши. И льют, льют в эти уши нужную и ненужную информацию безостановочно – словно и не было двенадцати лет, словно и не выросли мы из детской фантастики с бластерами и чудовищами; и по-прежнему готовы мужественно заучивать десятки имен, одно за другим; вчитываться в сотни событий, искать логику там, где ее отродясь не было... Слушайте, ну такими темпами лучше уж в Total War поиграть, там хоть какое-то соответствие учебнику истории. После первых двух часов кампании StarCraft II: Wings of Liberty я не выдержал и полез в Интернет за краткой историей вселенной. А когда нашел, то потратил еще три часа на поверхностное прочтение.

Впрочем, Warcraft III осталась далеко позади для геймдизайнеров Blizzard Entertainment: то, что в игре про орков и людей подавалось как развлечение и отдых от суровых микроменеджерских будней (вырезание мирных жителей наперегонки с демоническим конкурентом, кавалерийские разведывательные наскоки ночных эльфов и прочая некромантия), стало основой StarCraft II. Ни в одной миссии нет прямого указания: уничтожь все фиолетовое/синее/красное на карте. Геноцид глубоко опционален и необходим в лучшем случае для какого-нибудь достижения, но типичное задание на уровень – это, например, уничтожение шести поездов, периодически проходящих через всю карту. Сопровождение конвоя к спасительному шлюпу. Дневная охота на зергозомби, перемежающаяся с обороной базы по ночам. Выгул гигантского человекоподобного робота по столице терранов. И отдельный сюрприз – мини-кампания за протоссов длиной в пять заходов.

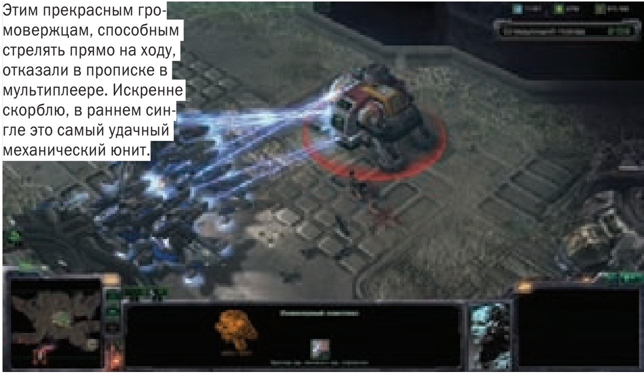
При этом – впервые на арене! – нелинейная структура миссий, позволяющая выбрать, что важнее на данном историческом этапе: апгрейд базы «по-зергски» или деньги, на которые покупается верность наемников и навсегда улучшается полюбившийся род войск (больше не надо изобретать стимпаки в каждой миссии!). Опасения того, что можно попасть на сложное задание без особо нужных апгрейдов, развеиваются тем, что в большинстве миссий игроку представляют новых юнитов, так или иначе гарантирующих победу. И получается, что по сути весь сингл StarCraft II – это учебник, читателя коего планомерно натаскивают на обращение с новыми юнитами. Забавно, что доброй трети этих войск нет в мультиплеере, однако хочу подметить, что как раз такого «интерактивного учебника» здорово не хватает, например, в Command & Conquer 4: Tiberian Twilight. Еще смешнее то, что практически в любой миссии (я играл на уровне сложности «Боец») вся стратегия в конечном итоге упирается в связку из двух-трех родов войск: мало что заменит морпехов под стимпаками с медэваком над головой и осадными танками за спиной. Разве что боевые крейсеры, но эти ребята не из дешевых, да и появляются уже ближе к концу кампании.

Вверху: Эта красотища рендерится в реальном времени. Каждый кадр межмиссионных диалогов можно смело отправлять на какую-нибудь выставку художников-футуристов.

Упомянутая нелинейность прохождения связана с сюжетными линиями, коих в игре штук шесть, причем почти все они расположены параллельно друг другу. Можно выполнить задачку по откапыванию артефакта по просьбе Тайкуса Финдли, потом помочь докторше из угнетенной зергами колонии, затем посмотреть в бездну, отыграв уровень за Зератула, – или проделать все это в обратно порядке. Однако что бы вы ни делали, обязательно возникает невидимая на первый взгляд проблема согласования событий: герои вынуждены вести уклончивые диалоги, приводя общие аргументы и не принимая во внимание свершения недавнего прошлого. Чтобы понять, о чем я говорю, достаточно пройти задания протоссов в момент их получения, а потом посмотреть на реакцию Рейнора, когда кто-нибудь упоминает при нем Сару Кэрриган.

Холеный космос

Анимации игры генерируют какое-то иррациональное возмущение: как в середине девяностых Интернет заполонили картинки с эффектами из Adobe Photoshop, на время превратившие удобную программу в объект публичного оплевывания, так и сейчас графические решения разработчиков StarCraft II вызывают некоторое недоумение. Когда



Этим прекрасным громовержцам, способным стрелять прямо на ходу, отказали в прописке в мультиплеере. Искренне скорблю, в раннем сингле это самый удачный механический юнит.



на экране все красиво, непонятно, зато детализированно взрывается – это очень круто. Когда на экране все красиво, непонятно, зато детализированно взрывается ВОТ УЖЕ ШЕСТЬ ЧАСОВ ПОДРЯД – это повод присесть на диск с игрой всем весом и освободить двенадцать гигабайт на жестком диске. Реально утомляет.

Зато какие модели у персонажей на корабле «Гиперион»! Это такое место между миссиями, где можно покупать апгрейды и нанимать кондотьеров, но самое классное здесь – общение с другими героями саги. Они, конечно, несут редкостную чушь, но это не важно, поскольку все внимание – на их модели. Готов поспорить, что для всех этих сценок был создан отдельный движок, потому что кровавому бардаку, что наблюдается на преступно ограниченном поле боя, не требуется ошеломляюще высокая детализация и физически достоверная анимация переносицы Джима Рейнора. С такими крутыми технологиями не стыдно и шутер сделать (секунда молчания по StarCraft: Ghost). Говорят, от этих межмиссионных болтологических сценок перегорают видеокарты: мол, разработчики забыли выставить ограничения на FPS, поэтому все задействованные транзисторы мужественно выполняют свой долг до последней вспышки.

А вот CGI-ролики просто отвратительные, несмотря на высокое разрешение и миллионы цветов в кадре. Я скорее поверю в слегка угловатых типов из Heavy Rain, неуклюжими жестами и несложной мимикой отыгрывающих бытовые сценки на движке игры, чем в пререндеренные заставки с вечно плавными движениями героев, обладающих такой же мертвой красотой, что и персонажи из игровых роликов времен PS one. К тому же в катсценах на «Гиперионе» Рейнор больше похож на Шона Бина – и сдается мне, именно эту цель преследовал арт-директор по моделям.

Пыльные тропинки далеких планет, которые топчут подчиненные космического шерифа, напоминают Аутленд из World of Warcraft: разрозненные куски поверхности с асфальтированными шоссе, обрывающимися на краю пропасти в космос. Между этими кусками – открытое пространство, куда сухопутным крысам вход воспрещен. Зато ландшафтов явно больше, чем во всех предыдущих играх Blizzard Entertainment, вместе взятых. Дрейфующие на орбите платформы, способные в любой момент развалиться на части. Зеленые леса, пожираемые в реальном времени неумолимым солнцем. Высокогорные болота Айура с настолько безжизненной палитрой, что хочется срочно выключить игру и больше не включать ее никогда. В общем, все очень красочно и детализировано, но вот беда – абсолютно не функционально. В старой доброй Warcraft организованная вырубка леса могла привести к изящной тактической победе, здесь же с поверхностью можно работать лишь посредством грамотно расставленных бункеров и осадных танков.

Вверху: Цветовые фильтры – самое крупное достижение программистов в области левел-дизайна. День сменяет ночь, а потоки лавы превращают пустыню... в красную пустыню.



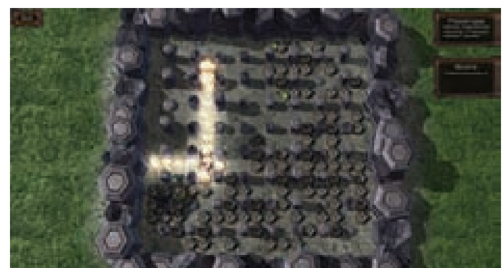
Вверху: Каждое задание оценивается Рейнором с точки зрения прибыльности: одни дают очки исследования (с их помощью можно внести кардинальные изменения в игровой механике), другие предпочитают расплачиваться обычной валютой (тут все по стандарту: апгрейды и наемники), а третьи просто предлагают пройти миссию, не задавая глупых вопросов.

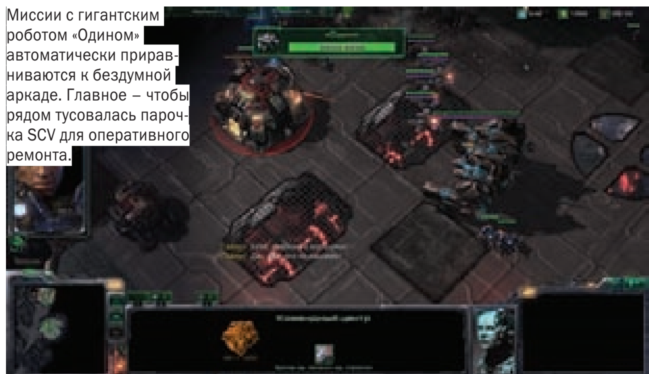


Любопытно, что независимо от выбора игрока, конечный результат истории будет одним и тем же. А докторшу жалко.

Вселенная под скальпелем

Вместе с игрой поставляется мощный редактор с простым, можно сказать терранским названием StarCraft II Editor. Монументальность его заключается в том, что это не просто программа по расстановке тайлов и объектов, а целый инструментарий по созданию игр (не зря его неофициально называют Galaxy Editor) – и необязательно в жанре RTS! Еще со времен бета-версии на сайтах-картохранилищах можно найти самые разные удивительные приключения. Например, Crush Company – неплохой beat'em up (правда, вместо рукопашной атаки морпех стреляет на небольшое расстояние, жарит из огнемета и бросает гранаты); ChessCraft – полноценные шахматы на движке игры; Bomberman Classic – полагаю, объяснять не надо. И это не говоря про ставшую основательницей целого жанра категорию Tower Defense и вариации на тему Defense of the Ancients из WarCraft III. Чтобы запустить карту, нужно открыть ее в редакторе и нажать Ctrl+F9. Скачать новинки картостроения можно со следующих сайтов (все англоязычные):
http://sc2.nibbits.com/maps/
http://sc2.curse.com/downloads/sc2-maps/default.aspx
А вот еще ресурс для начинающего картографа:
http://www.sc2mapster.com




Миссии с гигантским роботом «Одином» автоматически приравниваются к бездумной аркаде. Главное – чтобы рядом тусовалась парочка SCV для оперативного ремонта.





Вверху: Кривые пальмы и бедные на текстуры водопады с некоторым трудом вписываются в хваленый «принцип качества» Blizzard Entertainment: с одной стороны, они слишком мелкие, чтобы обращать внимание на их качество, а с другой – их тупо много, не заметить их невозможно.

Слева: Задание заключается в том, чтобы накопить нужное количество минералов быстрее конкурента. Типичное для жанра, который мы пока знаем только как «Ground Control 2 встречает StarCraft». И – да, я специально не пишу ни строчки про Warhammer 40.000: Dawn of War.

You can't take the sky from me

Бравурные марши оригинала частично перекочевали в сиквел: заставочная тема обязательно затронет пару сотен нервных окончаний; тягучие протосские композиции в какой-то момент просто превращаются в Protoss Three из первой StarCraft, а в теме The Hive определенно звучит что-то угадываемое из Diablo. И словно в пику старым знакомым – то, что должно было принести новизну в музыкальное попурри, оказалось либо скучным, либо плагиатом. Вы бы только знали, как еще в WoW: Wrath of the Lich King достал этот оркестр без определенного ритмического рисунка, без ярко выраженной мелодии, но пытающийся создать какое-то подобие запоминающегося музыкального окружения на одних только исполнителях, играющих по принципу «кто что хочет». Финальная тема, которая, по идее, должна провоцировать игрока на предзаказ второй части SC2: Heart of the Swarm, вообще настолько мимо ушей, что любая маломальская мелодия из другой космической игры Freelancer уделывает ее по полной программе.

А еще Грег Эдмонсон со своим саундтреком к сериалу Firefly определенно повлиял на композиторов: очень сложно не узнать классическую «скрипку и банджо в космосе» в паре терранских треков. В StarCraft II: Wings of Liberty вообще много заимствований из этого культового телесериала, но это скорее плохо, чем хорошо, потому что увидев «А» из Firefly, ожидаешь «Б» оттуда же, а в итоге получаешь жирный кукиш. Рейнор – не Рейнольдс, даже близко не попали.

Ну хоть озвучка юнитов не подвела: первое, что я делал, получив в свое распоряжение новый род войск, – отщелкивал все доступные реплики. Есть вещи, которые нельзя пытаться улучшить, – и спасибо ответственным лицам Blizzard Entertainment за полное сохранение традиций хотя бы в этом секторе.

Светят, но не греют

А вот за что нельзя говорить «спасибо» ни в коем случае – это за отсутствие изменений там, где они попросту необходимы. Вот вам символ глупой, никому не нужной олдскульности: главное меню, как и в первом Warcraft (1994, на минуточку), вызывается исключительно по F10. Камера двигается «стрелочками», зато группы юнитов запоминаются через Ctrl+цифра – в игре вообще на удивление интуитивный интерфейс управления группами. Но гораздо важнее то, что в этой игре для персональных компьютеров 2010 года выпуска нет ВООБЩЕ никакой возможности переназначить клавиши. В наличии лишь издевательский выбор из двух раскладок: «Классическая» и «Стандартная». В означенных наборах найти удалось всего одно различие. Есть еще «Сетка», при которой левая часть клавиатуры превращается в панель приказов, – и, опять же, без возможности переназначения команд.

Вызывает интерес вот такой еще разрез: радиус огня юнитов показан выборочно, как будто игра поддевает – мол, на самом деле это не важно. Еще как важно! Если уж вы даете хардкорную стратегию, то отсыпьте инструментов побольше, тут решает каждый миллиметр! Эмпирическим путем вычислить радиус огня бункера и поставить укрепление на глазок, не видя «сетки» – это, наверное, в мультиплеере твердая галочка у пункта «Зоркий глаз» в таблице умений киберспортмена, а у нас в сингле так не принято.

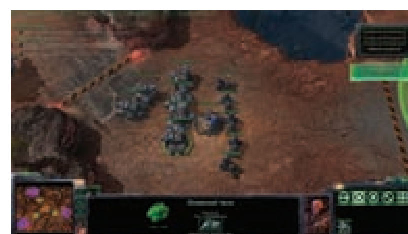
Ачивменты в StarCraft II, несмотря на растущий тренд, остаются верны своему исходному значению: никакого вознаграждения. В то время как прогрессивное игрочеловечество в лице, например, компании Ubisoft награждает особо пытливых пользователей дополнительным игровым контентом, Blizzard Entertainment предпочитает осторожничать. Я не то чтобы ворчу – просто обидно потратить несколько часов жизни, получив взамен лишь новое число на счетчике в профиле. И так уже показатель played в World of Warcraft за два года чистого времени перевалил...

Ну и пара слов про баги: они есть. У меня, например, накрылось одно достижение из-за глюка AI, другие игроки жалу-

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY – ДОВОЛЬНО СУМБУРНАЯ, ОЧЕНЬ НЕОДНОЗНАЧНАЯ ИГРА ДАЖЕ В ТОМ, ЧТО КАСАЕТСЯ СИНГЛПЛЕЕРА.

Глубинное бурение

Помимо кампании к синглу можно отнести и так называемые «Испытания» – это особый тип сценариев, в котором игрока сознательно ограничивают в возможностях и ставят при этом не самую простую задачу. Смысл испытаний заключается в том, что это: а) еще один повод убить время на достижения, б) натаскивание на понимание баланса – для тех, кому сингл показался недостаточно прозрачным. В конечном итоге испытания сводятся к чистому save/load: мне проще было подобрать решение гремучей смесью эмпирических прикидок и посекундным разбором неудачных попыток, чем тратить часы на изучение первичных и вторичных свойств каждого юнита. Однако будущим покорителям мультиплеера такой подход я ни в коем случае не рекомендую – в онлайне сейвов не бывает.



ются на зависания компьютера. А то, что миссии грузятся долго – это, наверное, даже и не баг. Просто здесь так принято.

Шлемофон

Локализацию StarCraft II: Wings of Liberty с некоторыми допущениями можно считать образцовой. Переведено все: системные надписи, короткие реплики юнитов, диалоги главных персонажей, описания и даже текстуры, хотя ядовито-зеленые хлопья а-ля MS Paint на аккуратных плакатах – зрелище не для слабонервных, что-то я сомневаюсь, что они были в оригинале. Зато – впервые в истории, наверное – к диалогам в кат-сценах прилагается локализованная синхронизация губ. Это когда мимика персонажа в точности соответствует тому, что он говорит.

И немного о кастинге. Давно прославившийся на всю шестую часть суши Всеволод Кузнецов отыграл Джима Рейнора на удивление хорошо – интонационно смазаны от силы две-три фразы на всю игру. А вот Андрей Ярославцев в роли Зератула – явный мискаст. Длинные певучие реплики раскатистым басом и неуверенное, зачитанное по бумажке «Эн таро Тассадар» не имеют никакого отношения к молниеносному, безжалостному и при этом глубоко трагичному герою протоссов. Впрочем, если вся работа была проделана под руководством опытного звукорежиссера (в титрах не указаны должности локализаторов, а наш запрос в Blizzard остался без ответа) без возможности прослушивания оригинальных фраз – в этом случае поклон и уважение всем актерам, справились на «пятерку».

Все на одного

StarCraft II: Wings of Liberty – довольно сумбурная, очень неоднозначная игра даже в том, что касается синглплеера. Мятущаяся из угла в угол мультижанровая аркада то озадачивает пользователя целиком и полностью, то заставляет играть по схемам пятнадцатилетней давности. Масштабный огонь по казуальным площадям, скорее всего, не удастся, потому что при всем желании нельзя сделать из хардкорной RTS красивую попсу.

Собственно, и опытное большинство споткнется о входной порог, допуская крамольные мысли о скучном и непонятном введении в игру. Но чем дальше протиснется упорный игрок, тем сильнее размахнется плечо, тем мощнее раззудится рука – и этот маховик уже не остановить. Даже четыре месяца, отведенных «минимальной» версии, будут съедены погоней за достижениями, возней с редактором, робкими попытками поглядеть на суровый русский лэддер и любованием ролика с полуголой Кэрриган (упс, спойлер-спойлер-спойлер!) – а там, глядишь, и первое дополнение (сиречь, вторая часть второй части) выйдет на потеху публике.

ОЦЕНКА 7.5

Альтернативное мнение

Сразу дисклеймер: мультиплеер StarCraft II идеален, 10/10 (при условии, что вовремя будут выходить подправляющие баланс патчи, но я уверен, что так оно и будет). Но сингл еще в большей степени, чем в SC/WC III, – отдельная независимая игра и гораздо более слабая.

В StarCraft II не появилось ни одного нового интересного персонажа, сравнимого с Зератулом и Керриган. Одна кампания StarCraft II примерно равна по количеству контента одной (из трех!) кампаний StarCraft или SC: Brood War, только искусственно растянута втрое и вызывает зевоту. В этом смысле StarCraft II можно сравнить с непритязательным телесериалом по мотивам успешного полнометражного фильма. Действие в миссиях сильно ограничено нелепыми скриптами, и надо просто угадывать, что именно хотели разработчики. Вернее, угадывать надо на харде, на нормале можно ошибаться и ошибаться – игра, на мой взгляд, катастрофически проста с одной стороны и поощряет дуболомное, бессмысленное (т.е. не имеющее ничего общего с навыками стратега или хотя бы мышекликера) задротство с другой. В свое время писал рецензию на игру Armies of Exigo – хороший, добротный клон Warcraft III, но сделанный другими людьми, и это было заметно. Вот здесь тоже чувствуется какая-то подстава. Как если бы разработку сингла поручили фэн-коммьюнити или отдали на аутсорс. Фальшивая елочная игрушка. Справедливости ради стоит заметить, что сингл StarCraft II плох только по сравнению с признанными лидерами жанра – с Warcraft III и StarCraft, на голову опережая множество клонов. Это хорошая, достойная RTS. Но Command & Conquer 3 и Red Alert 3 проходить в одиночку мне было заметно интереснее, чем StarCraft II. И это печально.

КОНСТАНТИН ГОВОРУН 8.0



Справа: Предполагается, что на отдельно взятых уровнях игрок сам захочет заморочиться и, например, выкосить вражескую базу, хотя это вовсе не требуется. Увы, никаких бонусов за старательность игра не предполагает.



Справа: Мини-игре Lost Viking далеко до шедевров компании Cave, но несколько минут убить можно.



Внизу: Ну наконец-то! Осадные танки!

РЕЦЕНЗИЯ



Евгений Закиров

XBOX 360

НА ПОЛКАХ

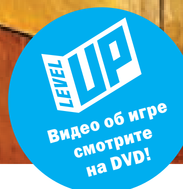
ИНФОРМАЦИЯ

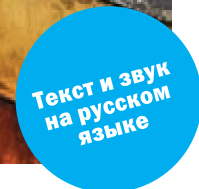
Платформа: Xbox 360
Жанр: action-adventure. freeplay
Зарубежный издатель: Microsoft
Российский издатель: Microsoft
Разработчик: Ruffian Games
Мультиплеер: co-op/vs, online
Обозреваемая версия: Xbox 360
Страна происхождения: Великобритания

ДАТА ВЫХОДА
уже в продаже









Crackdown 2

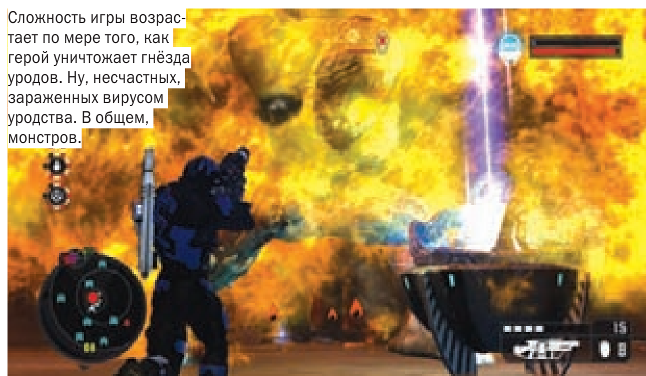
Последнее время в Пасифик-Сити неспокойно. Днем на мирных граждан нападают террористы, ночью – кровожадные твари. Чтобы восстановить власть закона, Агентство создает новый тип универсального солдата и отправляет его наводить порядок на улицах города.

С таким сюжетом серая лодочка под названием Crackdown 2 должна была еще до официального отплытия пойти ко дну, а ее создатели – на корм рыбам. К счастью, патронат Microsoft даёт разработчикам из Ruffian Games иммунитет и свободу делать все, что только вздумается. Думали они ровно три года – столько времени прошло с момента выхода первой части – и ничего принципиально нового сочинить так и не смогли. Но это даже к лучшему, ведь чем меньше ожиданий возлагается на предсказуемо не самый яркий проект, тем слабее горечь разочарования. Или, в случае с Crackdown 2, сильнее удивление оттого, что игра, в общем-то, замечательная, пускай и не без шероховатостей.

Чтобы с головой окунуться в прохождение сиквела, вовсе не обязательно знать, чем закончилась история первого выпуска. Честно говоря, про него лучше вообще ничего не знать, иначе можно завести разговор о самокопировании и изначально неверно взятом курсе и тем самым испортить себе удовольствие. Все эти обвинения были бы справедливы, если бы у Crackdown 2 действительно нашлись какие-то недостатки и просчеты именно на уровне концепции. Но ничего такого нет. Зато есть «город-песочница», в котором герой может хоть на машинках кататься, хоть

Внизу: Чем выше уровень ловкости, тем проще. Персонаж выше и дальше прыгает, и это помогает убегать от противников или добираться до труднодоступных мест.





Сложность игры возрастает по мере того, как герой уничтожает гнёзда уродов. Ну, несчастных, зараженных вирусом уродства. В общем, монстров.

Справа: Силу имеет смысл прокачивать для того, чтобы получить дополнительную полоску жизней. Швыряться в уродов машинами или столбами бессмысленно. Все равно что слону дробина!



Crackdown 2 полностью переведена на русский язык, причем более-менее толково, с соблюдением оригинального стиля и почти без вольностей. Исключения, однако, встречаются, и ответственные за перевод люди иногда на пустом месте сочиняют совершенно лишние вещи. Скажем, один из уровней сложности называется «отвал башки». Что такое «отвал башки»? Как это? Это по-русски?



по крышам прыгать, и есть три противоборствующие фракции, одна из которых выступает на стороне условного добра. Все это представляет собой хитро устроенный виртуальный мир со своими особенностями, изучать которые – внимание! – и правда интересно. А это главное.

Каждый второй противник – урод!

Но где же подвох? Дело в том, что Пасифик-Сити вверяется игроку «как есть». Здесь нет NPC, с которыми пришлось бы вести получасовые беседы, нет диалогов вообще и даже сюжетных сценок, минимум условностей, полное отсутствие миссий в привычном понимании. Свобода ощущается колоссальная! Единственная задача, которая стоит перед героем и выполнение которой приведет, собственно, к финальному ролику, это очистить город от мутантов (их здесь называют «уродами»), разбомбив все их убежища. Чтобы устранить одно гнездо чудищ, требуется сначала его найти – обычно оно запрятано глубоко под землей – и направить на него специальные энергетические лучи. Как? На карте города обозначены радары-поглотители, которые всего-то и нужно, что отвоевать у террористов и настроить на поиск гнезд. Три работающих на полную мощность радара – и вот обитель нежити найдена, осталось только спуститься вниз, вызвать поддержку с воздуха, дождаться сброса бомбы и потом какое-то время ее защищать от уродов-мутантов. После того как она рванет, по расположенному над гнездом району города вновь можно будет гулять спокойно. Ну, относительно спокойно, ведь те же террористы так просто не сдадутся.

В окне статистики эти несложные на первый взгляд действия отмечены как основные цели игры. Есть и дополнительные, выполняя которые можно растянуть прохождение еще часов на десять. Так, чтобы снизить численность зомби, имеет смысл искать в городе разломы, откуда прокаженные и выходят кормиться под луной. Для того чтобы поддержка с воздуха разбомбила внезапно образовавшуюся в земле дыру, необходимо сначала расчистить площадку, то есть, да, всех убить. С террористами бороться не в пример сложнее, потому что они – ну и дела! – контролируют почти весь город. То есть они не только палят по прохожим с крыш зданий и разъезжают на бронированных грузовиках, они еще и владеют множеством укреплений, подобраться к которым не так-то просто. Причем такие базы часто расположены попарно, и уничтожив одну, не стоит расслабляться – до тех пор, пока функционирует ее соседка, есть риск того, что террористы организованно вернутся на пепелище и захватят только что потерянную территорию.

ЗДЕСЬ НЕТ ДИАЛОГОВ ВООБЩЕ И ДАЖЕ СЮЖЕТНЫХ СЦЕНОК, МИНИМУМ УСЛОВНОСТЕЙ, ПОЛНОЕ ОТСУТСТВИЕ МИССИЙ В ПРИВЫЧНОМ ПОНИМАНИИ.

Вверху: Значительную часть времени агент пытается забраться на крышу по окнам. Выглядит это не так глупо, как в inFamous, но все равно бесит.

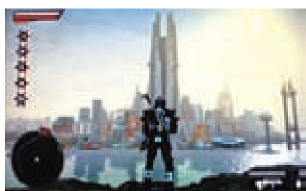
На самом деле, это самый сложный тип заданий. Сражаться с монстрами значительно проще, потому что даже несмотря численное превосходство, прыгать и стрелять могут лишь немногие из них, что позволяет применить давно всем знакомую тактику: забраться повыше и закидать зомби гранатами. С террористами из Cell такое не срабатывает. Более того, после нескольких успешных захватов территорий в руках неприятеля окажется скорострельный гранатомет, и тогда сложность возрастет многократно. В таких случаях и рекомендуется звать на помощь друзей из Live!, ведь пока один отвлекает внимание или отсиживается недалеко от тактической точки (уходить от нее нельзя, иначе засчитают провал операции), другой может беспрепятственно уничтожать снайперов или таких вот гранатометчиков.

Hey, you! Achievement whore!

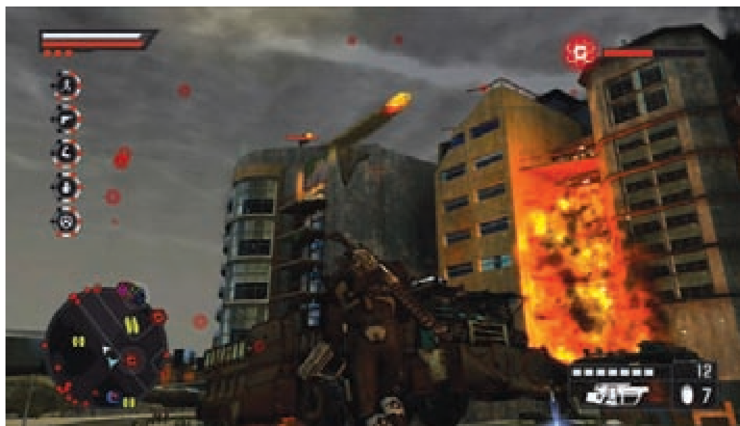
Описанные процедуры могут на словах выглядеть жутко непривлекательно, но стоит выполнить хотя бы два таких поручения, как процесс затянет с головой и оторваться, кажется, будет уже просто невозможно. Это делает Crackdown 2 в некотором роде игрой ради статистики, потому что без социального элемента – вообще! – и с акцентом на вроде бы монотонное выполнение одних и тех же действий конечная цель представляется не в том, чтобы увидеть концовку, но в том, чтобы собрать все-все-все, отработать максимум, короче, просто добраться до всех ачивментов, благо они тут толково распределены. Слишком просто для современной видеоигры? А ну и пусть! Главное, что это на самом деле увлекательно, интересно, понятно. Причем еще

You've got some balls!

Прокачки в привычном понимании в Crackdown 2 нет, как нет и магазинов для покупки нового оружия или брони. Все внешние изменения происходят со временем и по мере накопления… нет, не опыта, а определенных сфер, отвечающих за отдельные характеристики персонажа. Есть, например, сферы ловкости, которые можно собирать на крышах зданий, а также сферы, отвечающие за физическую силу (даются в награду за убийство противника ногой с разворота), за владение огнестрельным оружием (надо часто стрелять из ружей), за умение взрывать все и вся (гранатомет – лучший друг агента). За вождение машины и участие в уличных гонках тоже можно получить бонус. Скопили достаточно сфер – герой получил улучшение. Скажем, стал быстрее бегать, выше прыгать, научился летать и получил доступ к новому оружию.



Справа: В ночь лучше брать с собой специальные гранаты и UV-дробовик, потому что дело придется иметь, главным образом, с уродами, а не с людьми. И в этом комментарии нет второго смысла!



и реализовано на достойном уровне, и игрок любой подготовки, неважно, любит ли он шутеры в целом или нет, сможет понять, что к чему, и быстро влиться в ряды агентов-силовиков.

При одном условии: у человека должны быть крепкие нервы. Потому что слишком многое за время прохождения вызывает желание обратиться к разработчикам с состоящим из нецензурной лексики письмом. Смешно, но речь идет о сущих мелочах, ситуациях, казалось бы, изжитых из современных шутеров. Взять хотя бы бесконечные проблемы с автоприцеливанием, из-за которых первые несколько часов совершенно невозможно вести боевые действия так, как хочется. В девяти случаях из десяти по нажатию левого триггера герой возьмет на мушку бочку с горючим, проезжающую мимо машину или засевшего на расстоянии в десять километров снайпера, но никого из тех противников, которые находятся вблизи агента и чуть ли не ногами его пинают. Или идиотские проблемы с мини-картой, решительно никогда не показывающей не то что правильные, хотя бы актуальные координаты. После захвата одного радара, на ней обычно появляется местоположение разлома, причем тоже не без дополнительной мозгокрутки: иногда почему-то иконки оказываются отзеркаленными, что создает совсем уж нелепые ситуации – приходится бежать в прямо противоположную сторону, чтобы добраться до нужной точки. Ну и, конечно же, отдельного упоминания заслуживает голос за кадром, он же рассказчик, он же один из руководителей Агентства. Во время знакомства с игрой его комментарии действительно помогают, дают всегда актуальную справку о мире и часто говорят, что делать дальше. Но на протяжении десяти часов спасения Пасифик-Сити снова и снова повторять, для чего нужны всякие мелочи – это какое-то издевательство, честное слово. К слову, голос за кадром любит еще поныть по поводу того, какой же глупый агент ему попался и как он ничего не может с первой попытки сделать. Иногда даже ругается, хотя большую часть времени неустанно сыплет издевками и сам же над ними посмеивается. Такой нытик, такой нудозвон!

Конечно, описанные проблемы не являются фатальными, но они служат серьезным препятствием для комфортного прохождения и вообще сбивают с толку. Какой год на дворе? Неужели сложно было подчистить такую мелочь? К счастью, в онлайне часть описанных «особенностей» еще можно игнорировать, благо там все внимание обычно сосредоточено на действии в команде, и если один подстрелит гражданский транспорт, то второй точно попадет в цель. Но спасая город в гордом одиночестве, игрок столкнется со множеством досадных проблем, которые в совокупности и оказываются большим минусом, мешающим рецензентам поставить Crackdown 2 оценку повыше. Остается только надеяться на то, что в следующем выпуске (в концовке есть намек на продолжение) все будет реализовано на должном уровне, и Ruffian Games не споткнется на ровном месте. Во всяком случае, хотелось бы в это верить.

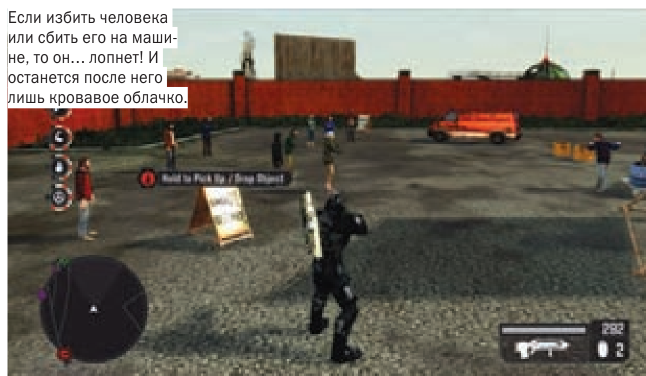
ОЦЕНКА 7.5

Справа: Агент, конечно, не Сагат, но сила удара у него что надо. Бац! – и нет зомби. В пыль разбил!

Внизу: Иногда противники любят достать ракетные установки или гранатометы и буквально устроить бомбежку. Это напрягает, потому что если рядом разорвался снаряд, то агент на какое-то время замирает и не идет дальше. Тут-то его и настигает вторая, третья, четвертая граната…

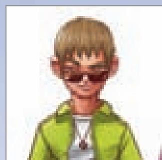






Если избить человека или сбить его на машине, то он… лопнет! И останется после него лишь кровавое облачко.

РЕЦЕНЗИЯ



Артём
Шорохов

WII

НА ПОЛКАХ



LEVEL UP Видео об игре смотрите на DVD!

Super Mario Galaxy 2

Halo 3, Call of Duty: Modern Warfare, Bioshock, Uncharted, The Orange Box, Crysis, God of War II, Metroid Prime 3, S.T.A.L.K.E.R., Assassin's Creed, Mass Effect, Final Fantasy XII… Что у них общего? Все они состязались за звание лучшей игры 2007-го года. И все уступили Super Mario Galaxy – по версии самых авторитетных изданий.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Wii
Жанр: action.platform.3D
Зарубежный издатель: Nintendo
Российский дистрибьютор: «ND Видеоигры»
Разработчик: Nintendo
Мультиплеер: local co-op (2 игрока)
Обозреваемая версия: Wii
Страна происхождения: Япония

ДАТА ВЫХОДА
уже в продаже

Реформа жанра трехмерных платформеров удалась яркой, веселой и необычной; в год коричневых и реалистичных межгалактическое приключение Марио на бескрайних просторах вселенной всем пришлось по душе и по сердцу. Не до конца удовлетворен остался, пожалуй, только сам Сигеру Миямото, сохранивший в своей гениальной голове множество невоплощенных идей, более чем достойных радости геймеров. И там они росли, взрослели, размножались, не давали спать… Так появился проект под кодовым названием Super Mario Galaxy 1.5, позднее известный как More Super Mario Galaxy – продолжение полюбившейся всему миру игры. Именно продолжение, не привычный нам «сиквел» – скорее аддон на отдельном диске, собравший новые уровни, новые возможности и новые придумки из светлой миямотовой головы и команды голов его сподвижников. Сил на него должно было уйти немного, как и времени – разработку планировалось закончить всего за год. Но несовместимы, как известно, гений и злодейство: одна за другой у всех участников нарождались малютки-идеи, из ниоткуда возникали целые концепции, проект рос и рос, словно пущенный с горы снежный ком, пока однажды вдруг не стало понятно, что весь скромный план трещит по швам. Увлекшиеся разработчики, включая даже простых специалистов по арту и звуку, так увлеклись общим делом, что специально для них на деньги компании пришлось разработать инструментарий, позволяющий создавать миры – готовые уровни-планеты, на которых каждый мог бы воплотить свои задумки и показать руководству, не отвлекая отдел программирования. Разумеется, все лучшее попадало на стол к Сигеру Миямото, а оттуда – в должным образом отшлифо-

Суперсила

Обычно современные игры дают герою новые способности навсегда. Это создает иллюзию роста крутости и работает на мотивацию геймера. Однако в случае с Марио давно повелось распоряжаться ими будто патронами к редкому оружию – огненный цветок, костюм енота или еще какая штука попадет к вам в руки, cослужит службу и снова исчезнет, сделав ручкой до следующей встречи. Это позволяет дизайнерам делать уровни менее «общими», но более сфокусированными, особо заточенными под тут или иную механику. Игрок же радуется, завидев любимый power-up, предвкушает новую порцию геймплейного лакомства и, что немаловажно для разработчика, он уже заранее предупрежден о том, что и как нужно использовать на следующем участке уровня, а значит, полосу препятствий можно сделать поизощреннее, не задумываясь, догадается ли игрок воспользоваться костюмом облачка или потратит все жизни, пытаясь реализовать заведомо неправильный подход.

ванном виде – прямиком в игру. Игру, которую уже никто иначе как Super Mario Galaxy 2 и не называл. Много позже, общаясь с журналистами главный выдумщик Nintendo и, наверное, лучший геймдизайнер в мире сравнивал свою новую работу с жемчужиной сериала The Legend of Zelda – Majora's Mask, мол, и в тот раз совершенно новая игра выросла на крепком фундаменте предыдущей. В конечном счете, разработка Super Mario Galaxy 2 – теперь уже больше, чем просто сиквела, своего рода «альтернативы», вобравшей в себя всю прелесть оригинала и многократно преумножившей ее – увлекла мэтра на долгие два с половиной года, а публике была представлена лишь на прошлой E3, сорвав шквал аплодисментов и спровоцировав самые высокие ожидания геймеров по всему миру. И ожидания эти (так и быть, забежим вперед) полностью оправдала.

Вопреки расхожему мнению, Nintendo в целом и Миямото в частности, совсем не часто берутся за сиквелы, предпочитая всякий раз создавать для своих героев новые миры и новые приключения, а значит, и ставки на всякий проект с двойкой в названии чрезвычайно высоки. Если вы по каким-то причинам пропустили лучшую игру 2007-го года, то вы либо себе не друг, либо просто все еще не любите Марио. В обоих случаях вам стоит пересмотреть свои взгляды, ведь играть в SMG2 в расчете на удовольствие может любой. Серьезно, любой. И это в ней самое замечательное. С ценителями Super Mario World все понятно без слов – они давно уже на седьмом небе, с самого анонса. Но если вы в жизни не держали в руках пульт от Wii и при этом мните себя хардкорным геймером, вы... все равно получите удовольствие. Как и тот, кто вовсе ни разочка не «сыграл в приставку». Пожалуй, единственный, кому SMG2 советовать не стоит, – ребенок до семи-восьми лет. Ему она, скорее всего, окажется просто не по зубам. Впрочем, не обольщайтесь – вам тоже придется попотеть. Кто бы вы там ни были.

Оговоримся сразу: Super Mario Galaxy 2 – классическая «игра мечты», разработка той разновидности, когда автору чрезвычайно важно все-все сделать по высшему разряду, все до единой идеи





Время зеленых!

Вспоминая первую часть, трудно понять, почему там не было Йоши. В самом деле, сегодня, сейчас уже просто нельзя представить невероятные приключения итальянца в космосе без верного ездового динозавра с чрезвычайно полезным языком и отлаженным, как швейцарские часы, пищеварением – столько хорошего он привнес в геймплей. Оглядываясь назад, нельзя не признать, что почти все лучшие игры о Марио очень многим обязаны именно Йоши, этому секретному супероружию геймдизайна. В SMG2 его роль невозможно переоценить: неунывающий динозавр служит средоточием сразу нескольких важнейших механик, а уровни, на которых можно найти белое в зеленую крапинку яйцо, невозможно вообразить без его участия – их ждешь, по ним скучаешь, им радуешься.



Боссы, как и прежде, настоящие украшения игры. И чем дальше, тем они изощреннее и интереснее.

Внизу: Клоны-тени – пожалуй, самые опасные враги Марио, они в точности повторяют все действия героя и никогда не отстают. Приходится носиться во главе этакого паровозика, будто та самая Змейка, стараясь нигде не оступиться и не напороться на собственный «хвост».





вылизать до блеска, но все-таки вставить в игру, создав не продукт даже, а своего рода Наследие – этакий дар миру и памятник собственному творчеству в одном лице. Это, как вы понимаете, утопия. Немало талантливых разработчиков сгорели на посту, не выдержав этого вызова, развалив или неоправданно затянув проект. Но Миямото – не «многие», да и с сиквелом игры, глубинная механика которой уже давно готова, но при этом свежа и до сих пор никем толком не скопирована, все-таки попроще. Поэтому к давно известной формуле «всего да побольше» добавилось новое измерение – безумный, ничем не сдерживаемый геймдизайн. Давайте наконец скажем это: первая часть делалась для всех, а вот вторая часть – для геймеров. Всякий раз, выдумывая новую планету (а буквально на каждой планете, коих тут многие десятки, отныне вас всякий раз ждут новые элементы геймплея, не встречавшиеся раньше механики и крышесносящий дизайн – это такой маленький вызов Миямото самому себе, наслаждайтесь), создатель лучших видеоигр планеты давал нам, дорогие геймеры, большой кредит доверия, не сдерживая себя ни в придумках, ни в сложности. Итог – фейерверк креатива, завидев который, скрежещут зубами и крутят пальцем у виска новички. Постоянно осваивать что-то новенькое, не выпуская из мышечной памяти уже изученные приемы и возможности, сочетать ловкость пальцев и абстрактно-логическое (ничего словечко, а?) мышление – вот цена, которую запрашивает игра. Super Mario Galaxy 2 заставляет первую часть выглядеть претенциозно растянутым тьюториалом, призванным подготовить геймера к «настоящим приключениям». Представьте: планеты-уровни отныне меньше, зато их больше, они смелее и они куда разнообразнее. Ключевое слово «смелее»: если первая игра, представив классную идею «шарообразных уровней» довольствовалась циклическим повторением успешной схемы, вторая идет много дальше и ставит над миром такие творческие эксперименты, что дух захватывает. Всякий раз, попадая в новый мир и окидывая взглядом поле будущих свершений, бывает, ловишь себя на легкой приятной дрожи – скорей бы увидеть, что напридумывали здесь! Примерно то же и со сложностью: когда стремительно меняется геймплей, невольно полагаешься на константу управления: в конце концов, что тут сложного – бегай да прыгай! Ага, сейчас. Простой пример, один из многих: здесь около десятка видов прыжков (каждый из них обязательно пригодится, если им научиться пользоваться) и такой вызов, который можно сравнить лишь с DMC или Bayonetta. Да вы знаете этот подход: не сложность сама по себе, но вызов. «Сумеешь ли добыть секрет – не только сообразить, что и как сделать, но еще и воплотить это в жизнь?»

К слову, проходить абсолютно все уровни необязательно, довольно лишь насобирать нужное количество звезд, достаточное, чтобы пробиться к боссу и, одолев его, открыть проход в следующий мир. Технически, вы можете пройти игру, проигнорировав хоть треть планет, но поверьте, игнорировать их вы не захотите ни в коем случае. Разве лишь те, что совсем уж не по зубам… Впрочем, и от

И на старуху бывает проруха

Честно говоря, из всех немногочисленных – почти отсутствующих – недостатков игры всерьез можно воспринять разве что тексты. Они, конечно, милые, но по той же Super Paper Mario мы хорошо помним, что сценаристы Nintendo способны на большее. Много большее. С другой стороны, в SMG2 принципиально нет ни сценария, ни сюжета в привычном нам понимании – Миямото нарочно отказался от этого, с позволения сказать, рудимента. Решение жесткое, спорное, но не лишенное очарования. Так что, говоря о текстах, приходится, главным образом, иметь дело с безответными репликами, которыми обитатели вселенной или подбадривают Марио и дают ему советы, или по-свойски шуткуют себе под нос в мягкой манере Nintendo. Никакого диалогового пинг-понга как в упомянутой Super Paper Mario здесь нет и в помине, и оттого наше сравнение слегка некорректно. Самую чуточку. И все же, как писал Басё, и все же…

Кстати, о персонажах. Многие новички (со старичков и спросу нет) очень даже ничего, деревянные человечки, например, и вовсе бесконечно милы. Однако променять прекрасную Розалину из первой части на самодовольную фиолетовую луму с замашками Евгения Вагановича Пэ – нет уж, увольте. Никто в здравом уме такого бы не пожелал. Снимать за это балл? Да вы в своем ли уме, господа?!



Вверху: Видите на заднем плане медаль с кометой? Как ее взять – догадаться непросто. Самый простой способ – заглянуть на прилагающийся к игре DVD, содержащий инструкции-советы для начинающих и интересные трюки для продвинутых игроков. Смотришь эти «показательные выступления» и молча завидуешь...

Внизу: Одно из здешних умений Йоши – набрать в грудь побольше воздуха, надуться этаким дирижаблем, посинеть с натуги и... воспарить!





Саму звездную сферу придумали еще в первой игре, но вот такие покатушки на ней (пульт держится вертикально, словно джойстик-палка из детства) есть только в сиквеле.

них отмахнуться не проще – «зачистка» вселенной затягивает геймера, как хороший клёв заядлого рыбака, благо всегда можно накопать побольше жизней, чтобы вернуться и вновь принять вызов. А для детей и новичков на сложных участках игры, требующих не только ловкости, но и догадливости, найдутся специальные мониторы службы Cosmic Guide, предлагающие подробную видеоподсказку: например, как правильно схлопнуть элементы планеты-пазла или в какой последовательности заколотить платформы в землю на одном полюсе, чтобы затем суметь взобраться по ним на другом. Если же дела совсем плохи, смерти зачастили, а уровень надоел – воспользуйтесь услугами Темной ведьмы (она выглядит как призрак Розалины из прошлой игры и появляется, когда герой погибает слишком часто): игра возьмет управление на себя, проводив Марио прямиком к звезде. Сама звезда от этакой наглости станет бронзовой и не попадет в общую копилку, пока не соберетесь с силами и не пройдете потом уровень повторно. Очень удобно для детей, стариков, беременных женщин и избалованных современными играми западных обозревателей, жалующихся на высокую сложность, ай-ай.

В общем, перед нами вновь игра, в которой все силы и вся фантазия авторов брошены на развлечение своего игрока. Впитавшая всю мудрость и весь опыт законодателя платформенной моды… Квинтэссенция. Квинтэссенция Марио, жанра и видеоигр вообще. В Super Mario Galaxy 2 есть все, за что только можно любить свое хобби, и в некотором роде это лучшая игра в мире: всеобъемлющая, самодостаточная и способная в одиночку дать все, что только может понадобиться геймеру. И ведь при этом ничего более красочного, разудалого и залихватского индустрия пока еще не рождала. Задорно, весело и сложно – вот что такое SMG2. И музыка подстать – разнообразна и неизменно восхитительна. Более того – подчас здорово имплицирована в игровой процесс. Если вы уже покатались верхом на звезде, вы понимаете, о чем я. Если еще нет… Черт побери, у вас все впереди!

Попробуйте поверить: Super Mario Galaxy 2 – та лакмусовая бумажка, что поможет вам разобраться со своим отношением к персонажу и играм с его участием. Здесь – все то, за что этот мир можно и нужно любить. Современно, без архаики и восьмибитной ностальгии. Попробуйте. И если вдруг случится грустное чудо и вам все-таки не понравится, значит, японские игры с итальянским акцентом и впрямь совсем не для вас. Но заклинаю: до тех пор, пока не попробуете, – не зарекайтесь!

ОЦЕНКА 10


Именно такие скриншоты продавали первую игру. И продали ее – страшно подумать! – почти девять миллионов раз.





Вверху: Убегать от ватаги Бу страшно, но несложно, они, как и всякие привидения, тут же прячутся, стоит лишь взглянуть в их сторону. Сложно – успевать подбирать разбросанные по уровню звездные осколки. Вот где пригодится напарник со вторым пультом!

Слева: Проекция Розалины из параллельного мира (вы ведь знаете, что SMG2 не продолжает SMG?). Если увидели ее, значит, дела ваши плохи.


Костюм облачка позволяет Марио строить в воздухе новые платформы. Где угодно, когда угодно, зачем угодно!

Старый друг лучше двух подруг

Кооперативный режим особого замеса вновь на борту и изрядно улучшен. Напомню, что в первой части второй игрок помогал первому, собирая «прицелом» своего пульта звездные осколки (кстати, еще одна классная находка SMG, между прочим, нашедшая продолжение в самом дизайне уровней) да оглушал ими врагов, избавляя Марио от лишней беготни и необходимости отвлекаться на сбор бонусов. Но этого, конечно же, было мало, и поэтому в сиквеле роль помощника существенно расширена: отныне он может не только собирать бонусы, но и оттаскивать особо ретивых врагов, удерживать движущиеся платформы и делать другие полезные дела. Конечно, это все еще не игра на равных, но уже гораздо более продуктивное и интересное сотрудничество.



Евгений Закиров





No More Heroes 2: Desperate Struggle

С тем, что Гоити Суда умеет делать отличные игры, спорить глупо. Но вот удаются ли ему сиквелы – большой вопрос. Сам он любит говорить, что одного выпуска достаточно, и что в нем удается реализовать все задуманное. No More Heroes 2, таким образом, является редким исключением из правил. И если в одних это вселяет уверенность, то другие – и вполне справедливо – не видят так уж много поводов для радости.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action.slasher.3D
Зарубежный издатель:
Rising Star Games
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Grasshopper Manufacture
Мультиплеер:
отсутствует
Обозреваемая версия:
Wii
Страна происхождения:
Япония

ДАТА ВЫХОДА
Уже в продаже

Историю Трэвиса Тачдауна (для справки – убийцы, поклонника японской анимации и видеоигр, мастера боевых искусств) можно продолжать бесконечно. Это уникальный персонаж, который в оригинале служил маркером для всех социальных проблем разом, начиная с фанатичного увлечения аниме и заканчивая домашним насилием. Благодаря этому сюжет, как туалетную бумагу, вместе с которой игру продавали в Японии, можно было накручивать на простой, не сказать примитивный, геймплей – и в итоге получалась сверх всяких ожиданий оригинальная игра, отражающая авторский взгляд на жизненные проблемы, кризис игровой индустрии и многое другое. Для No More Heroes было характерно как раз то, что в ней не нашлось место популярным ре-

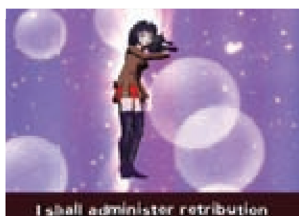
Вверху: Американский альфа-самец (футболист) и два десятка обожающих его фанаток – вот это битва с боссом! А ведь он еще и в боевом роботе!





Слева: Новая карта города позволяет сразу добраться до нужного места. Это правильное нововведение, ведь возможность самому кататься по городу в первом выпуске была никому не нужна. Фриплэй создавал дополнительные неудобства.

Трэвис Тачдаун, как и подобает ценителю аниме, собирает фигурки героинь любимого мультфильма, вешает на стены постеры и покупает видеоигры. В одну из них – Bizarre Jerry 5, названную как раз в честь любимого аниме – можно даже поиграть, причем за прохождение первого (и единственного) уровня открывают короткий анимационный ролик. Опэнинг выдуманного сериала, откровенно говоря, ни в какое сравнение не идет со спрятанным в первой части видео. Там, напомним, был красивый клип на музыкальную композицию «Heavenly Star» группы Genki Rockets – приятное дополнение к отличной игре. Впрочем, с Bizarre Jerry 5 (сокращенно BJ5) тоже связана интересная история. Так, Генри, впервые оказавшемуся дома у брата, снится жуткий кошмар про анимешную девочку Мимми, которая умеет читать его мысли и просит остаться с ней жить. Генри отказывается, и тогда девочка на него нападает. Примечательно, что это не первый раз, когда в играх GHM встречается такой босс, как «простая анимешная девочка» – чего стоит хотя бы Аяме Блэкбёрн из killer7!





Внизу: Хелтер Скелтер – первый киллер, которого убил Трэвис. В самом начале сиквела Трэвис убивает Скелтера Хелтера. Да, они братья.



Вверху: Одеваться в местном магазинчике вообще-то очень дорого, но вряд ли кто-нибудь сможет отказать себе в удовольствии купить новую куртку или очки.

ПЕРЕД БИТВОЙ С БОССОМ ПРИХОДИТСЯ БЕГАТЬ ПО ОДИНАКОВЫМ СЕРЫМ КОРИДОРАМ ИЛИ КОРОБКАМ-ПЛОЩАДКАМ И РУБИТЬ ВСЕХ НАПРАВО И НАЛЕВО.

шениям, и каждый уголок виртуального мира, каждая битва с боссом, мини-игра или диалог были выполнены точно так, как того хотел автор, Гоити Суда. Финальная версия вышла неровной (безумно увлекательный сюжет и бестолковая езда по городу, однообразные дополнительные задания, глупые условности), но именно это и позволяло назвать ее «крутой». Никаких жанровых клише! Никаких предсказуемых сюжетных ходов! Там даже боссы были подобраны таким образом, что они действительно казались частью истории, а не «злодеями в конце уровня». Редкая похвала для современных видеоигр.

К большому сожалению, в сиквеле по всем характерным особенностям как будто катком проехались. Все стало гладко, упорядоченно. Нигде, простите, не выпирает авторское «я», первые несколько часов повествование будто угадывает желания игрока и точно их исполняет. Все недостатки, все минусы первого выпуска оказались подчищены. Такие изменения не могут не оставлять приятного впечатления – все-таки всегда отрадно, когда разработчики прислушиваются к пожеланиям и во всем идут им навстречу. Более того, все обозначенные перестановки делают No More Heroes 2 экшном, близким к совершенству. Но в то же время в нем нет искры, отсутствует свойственная Grasshopper Manufacture дерзость. Вроде бы, невелика потеря, но нет, без нужного настроения рассказ о нелегкой судьбе Трэвиса воспринимается совсем иначе.

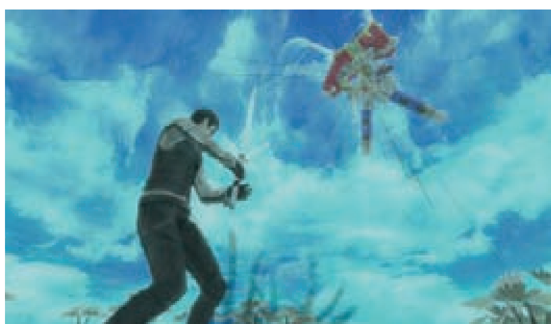
Главный герой возвращается в город Санта-Дестрой и снова снимает номер в мотеле No More Heroes, откуда каждое утро отправляется на бой с очередным головорезом из «Объединенной Ассоциации Убийц». Его цель – расправиться с пятьюдесятью лучшими киллерами штата, чтобы добраться до первого в рейтинге и отомстить ему за убийство друга. Такое описание сюжета скармливали публике до выхода сиквела, на деле же оказалось, что Трэвис просто опять попался на уловку Сильвии, ради которой порубит на куски кого угодно, хоть собственного брата Генри. Кстати, не следует надеяться на то, что боссов тут действительно пятьдесят – это еще одна уловка, статистическая. После неожиданно бодрого начала число предполагаемых противников сократится вдвое, потом еще и еще, и в итоге действительно интересных злодеев окажется не так уж много. К счастью, количество все же производит впечатление, да и за отдельно взятых боссов простить можно многое. Взять хотя бы престарелого космонавта Владимира, после расправы над которым Трэвис с чувством произносит: «Glory to the Soviet Union!» Редкий момент безумия в сиквеле.

Как бы смешно ни звучало, сражения с боссами – это единственная возможность получить какую-то новую сюжетную информацию. При этом чаще всего перед битвой герою приходится бегать по одинаковым серым коридорам или коробкам-площадкам и рубить всех направо и налево. Других «типов миссии» здесь нет, меняются только противники, да и тех не очень много – с ножами, с топорами, с бензопилами и с пулеметами. Чтобы попасть в следующую комнату, надо убить




Синобу посвящено всего два эпизода, зато в одном из них девушка повстречает старых знакомых Трэвиса. Вернее, одного старого знакомого, которого разрубили пополам. Так и жил, оказывается!

Время от времени Трэвису хорошо бы посещать спортзал, где толстый мужичок в смешном розовом костюме поможет ему стать сильным и выносливым. При этом тренировки проходят в виде мини-игр, напоминающих восьмибитные забавы. Сила прокачивается просто: тренер бросает в Трэвиса гантели, которые надо отбивать, и воздушные поцелуи, от которых следует уклоняться. С выносливостью сложнее, потому что требуется маневрировать на беговой дорожке, и это никогда не получается с первой попытки.


Вверху: «Кто эта маленькая милашка? Она настоящая? Она опасна?» Без кавайной девочки-босса GHM обойтись, конечно, не могли.

всех в предыдущей, и так несколько раз. Это самая скучная часть геймплея, иной раз просто заставляешь себя полчаса нажимать одну кнопку и время от времени взмахивать пультом, чтобы провести добивающий удар или бросок. Иногда приходится действовать осторожнее, потому что, когда врагов слишком много, они могут сбить с ног и буквально затоптать или забить железными трубами. А если зазеваться, то зашедший со спины негодяй того и гляди схватит героя за руки и позовет приятелей, чтобы те ему хорошенько накостыляли. Сложность, таким образом, возрастает незначительно, но зато появляется какое-никакое, а разнообразие. И все же в первой части, несмотря на сравнительно менее интересную боевую систему, так называемые «предбанники» выглядели привлекательнее – тогда фантазия разработчиков каждый раз находила какую-нибудь оригинальную замену рутинной беготне. Впрочем, там была своя хитрость, ведь игроку приходилось собирать огромные суммы для участия в следующих битвах, и уже одно это сильно изматывало.

Здесь же деньги не нужны. Можно вообще оставить за бортом все дополнительное содержание, не проходить мини-игры и не мстить убийцам Биошопа (но если все же отомстить, т.е. пройти все Revenge Mission, то Трэвис научится гулять по городу без куртки, в одной футболке), а только и делать, что драться, драться и еще раз драться. В этом случае прохождение займет не больше пяти часов, а впечатления от игры останутся, мягко скажем, не очень приятные. Потому что только мир вокруг героя, пускай и сознательно ограниченный разработчиками, в общем предлагает то, за что каждый владелец Nintendo Wii любил оригинальную No More Heroes. В сущих мелочах можно встретить смелые идеи, радикальные решения, интересные находки, стеб над разными видеоиграми, авторский взгляд на ту или иную проблему. Сюжетная часть абсолютно лишена этих деталей. По мере прохождения экран заливается реками крови, головы поверженных противников шинкуются на мелкие кусочки, женскую грудь показывают крупным планом каждые десять минут, а ее анимация заставляет вспомнить Oneechanbara; получается своеобразный переход от красоты, через эротику и к пошлости, и это описание подходит буквально к каждой сценке. Нет, насилия и ругани («Fuckhead!» или лучшее описание брата Трэвиса – «Sir Henry Motherfucker») хватало и раньше, и европейские пользователи должны быть даже благодарны, что на этот раз кровь им показывают красную, а не черную. Просто теперь чернуху извлекли из общей схемы, помножили на два и выставили на первый план. Это больше не авторская вольность, но безотказное средство привлечения внимания владельцев Nintendo Wii, для которых декалитры крови, подпрыгивающая грудь и семь синонимов слову «шлюха» все еще «необычно» и «круто». Ведь в какой еще игре предложат рубить полуголую девушку поперек, чтобы камера медленно спускалась к полу и замерла, когда главный герой нанесет удары по животу, чтобы показать трясущиеся ягодицы? Пожалуй, нет такой. Только в No More Heroes 2 это возможно – и все довольны!

Что характерно, в сиквеле абсолютно не ощущается никакой сдержанности и скованности, даже в техническом плане. Да, теперь нельзя кататься по городу. А кому это нравилось? Место песочницы с коробками-домами и прохожими призраками заняла стилизованная карта города и список мест, куда может отправиться Трэвис. И это очень удобно! При этом локации хоть красивее и не стали, но заметно увеличились в размерах, что позволило слегка поэкспериментировать с их дизайном. Иной раз происходящее напоминает stealth-action, а то и какой-нибудь платформер, вобравший в себя

С большим опозданием, но NMH2 все-таки выйдет в Японии. Причем японцев ожидает расширенное издание с саундтреком и дополнительным диском с фильмом, рассказывающим о событиях между первой и второй частью. Тем, кто оформит предварительный на Hopper's Edition, пришлют также эротический комикс.





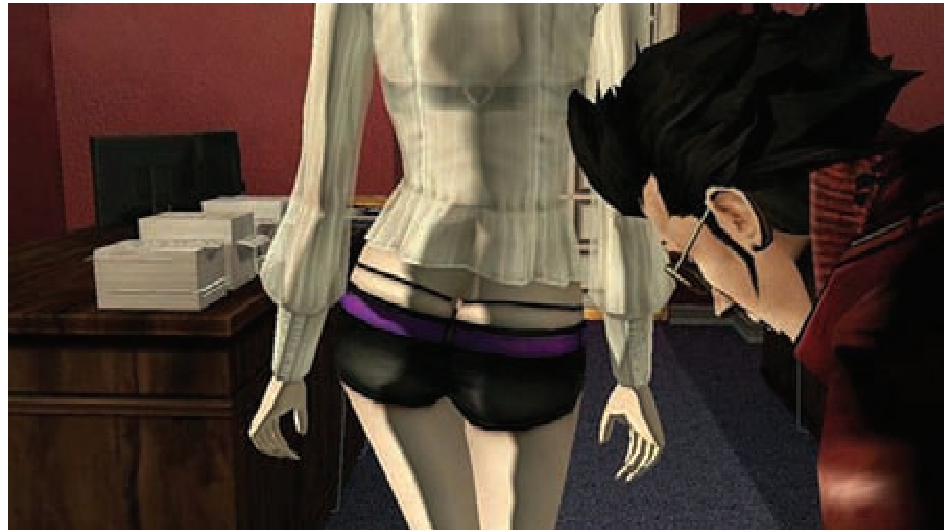
Кошка страдает от ожирения, поэтому играть с ней желательно каждый день. И, конечно, кормить. Чем дороже корм, тем сильнее животное любит своего хозяина.

все грехи жанра. Речь, конечно, идет об уровнях, проходить которые придется за чернокожую ниндзя Синобу. В отличие от Трэвиса, она умеет прыгать. Еще она, вместо того, чтобы сохраняться в туалете, как главный герой, моется в душе и то и дело поминает наставника томными вздохами. Но если замена экрана сохранения, в общем-то, идет только на пользу, то необходимость скакать по железным контейнерам и искать кнопки, которые потом «нажимать», запустив прожектайл, – это уже дикость, без которой вполне можно было бы обойтись.

По своей задумке Desperate Struggle больше напоминает филлер, промежуточный эпизод, который в принципе не должен предлагать ничего нового. Отталкиваясь от этой идеи, сиквелу можно некоторые недостатки простить. Скажем, можно закрыть глаза на тот факт, что многие из боссов не имеют собственной истории и не задерживаются на экране больше двух минут. Да что далеко ходить, ведь сама необходимость снова бороться за первое место в рейтинге убийц – глупость, а может быть, даже нежелание или боязнь менять то, что и так хорошо работает. Только вот в первом NMH хорошо работало практически все, что позволяет сделать неутешительный вывод – это «все» и является даже не базой, а главным содержанием сиквела. И в профильтрованном от спорных идей виде дуэли, диалоги и телефонные разговоры выглядят просто ненужными дополнениями к популярному и успешному, но все же не самому лучшему экшну от третьего лица. Если вы ждали новых идей, то спешу вас разочаровать – им здесь места не нашлось. В космос Трэвис пару раз слетает и на боевых роботах сразится, но только и всего, на большее рассчитывать не приходится. Но если вы в целом были довольны первой частью и ждали того же, только сочнее, красочнее и эротичнее, то занимайте место у телевизора – вас ждет несколько часов бессмысленной, но иногда уморительно смешной мясорубки и откровенных сцен. «Downward fucking doooooooog!»

Следует, впрочем, обратить внимание на то, что разочарование проявляется не сразу. Первые несколько часов сиквелу удается держать темп и удивлять совершенно непредсказуемыми сюжетными поворотами. Потом все это куда-то исчезает и на передний план выходит зрелищность. Перед игроком нет никакой загадки, он лишь лениво размахивает пультом и ждет предсказуемого развития событий. Ничто больше не заставляет строить собственные теории, гадать, обращать внимание на детали, подмечать какие-то моменты – здесь таких тонкостей просто нет. А что, в таком случае, есть? Очевидно, что слишком завышенные требования. Ведь когда прозвучал анонс сиквела, то я почему-то подумал, что это будет шаг вперед, что-то новое, оригинальное, непохожее… Ошибся! К счастью, GHM не забыли про фанатов оригинала и припасли им несколько сюрпризов, которые, может быть, помогут смириться с разочарованием. Мне вот, впрочем, не помогли.

ОЦЕНКА 8.0



ЭКРАН ЗАЛИВАЕТСЯ РЕКАМИ КРОВИ, ГОЛОВЫ ПОВЕРЖЕННЫХ ПРОТИВНИКОВ ШИНКУЮТСЯ НА МЕЛКИЕ КУСОЧКИ, ПОДПРЫГИВАЮЩУЮ ЖЕНСКУЮ ГРУДЬ ПОКАЗЫВАЮТ КРУПНЫМ ПЛАНОМ. ПОЧТИ ONEECHANBARA!

Кстати, таких стилизованных под восьмибитные игры развлечений в NHM2 достаточно много. Захотели подзаработать деньжат? Нет проблем, в городе полно мест, куда можно устроиться. Только работа будет не самая обычная. В одной из мини-игр Трэвис жарит стейки, и игрок должен точно выполнять пожелания посетителей: если заказали сырой, то хорошо прожаренный не подойдет. А если клиент будет недоволен, то Трэвис получит вилкой в лоб. На другой работе придется развозить пиццу на мотоцикле, конечно, по правилам гоночных игр времен NES. Хватает и головоломок (что-то вроде тетриса), ну и, конечно, есть работа в космосе – убирать там мусор, уклоняясь или отскакивая от метеоритов. Мило, но как-то слишком простенько? Вообще-то, как ни парадоксально, за этими забавами проводишь больше времени, чем собственно за битвами с обезумевшими головорезами.





Внизу: Все в рамках приличия! Трэвис всего лишь перезаряжает батарейку в мече! Перезарядит, и батарейка – иконка в правом верхнем углу – снова встанет.





В римейке даже локации, на прохождение которых отведено от силы минут десять, выглядят впечатляюще. И стильно. Но теперь по-хорошему стильно, в HD.





Всем хотелось разглядеть рисунок на спине Death Metal. Теперь появилась такая возможность!

IMMA CHARGIN MAH LAZER! MY BUSTER LAUNCHER!

Оформившие предварительный заказ покупатели получили приятный бонус: набор открыток с весьма откровенными изображениями девушек из No More Heroes. Впрочем, за иллюстрации отвечали разные художники, поэтому не все картинки подходят под привычное европейцам описание Erotica Portraits, то есть встречается и совсем уж откровенный кавай. Затея с картинками – это попытка привлечь внимание к Very Sweet Mode, режиму игры, в котором все героини предстают в новых, более откровенных нарядах. Классно? Однако люди, которые успели пройти оригинал, наверняка после прочтения этих слов засомневаются в необходимости покупки римейка. Ведь женщины в No More Heroes – это не только молодые девушки. Это еще и опасная бабка с тележкой, Speed Buster (не путать с Titsbuster, хотя… ладно, проехали), которую вряд ли кто-нибудь захотел бы увидеть в бикини. К счастью, в feelplus пожалели геймеров. А вот если бы за римейк взялся Суда Гоити, то троллинга было бы не миновать.





Евгений Закиров

› No More Heroes: Eiyuutachi no Rakuen

Анонс No More Heroes на Nintendo Wii многие восприняли как удар мимо ворот. Ошиблись, конечно: даже несмотря на многочисленные технические ограничения, игра получилась отличной. После новости о начале разработки римейка злые языки принялись ворошить прошлое. Однако теперь им нечего возразить.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.slasher
Зарубежный издатель:
Marvelous
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
feelplus
Мультиплеер:
отсутствует
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Страна происхождения:
Япония

ДАТА ВЫХОДА
уже в продаже

Формулировка «римейк игры на Wii» выглядит, откровенно говоря, несколько дико. Не так уж много времени прошло, чтобы она могла устареть – это раз. Во-вторых, к чему будут сведены все изменения в этом случае? Конечно, к использованию нового графического движка и пересмотру управления, причем и то, и другое – палка о двух концах. К счастью, с первой проблемой feelplus, а именно им была доверена вся черновая работа, справились на отлично. К управлению же придется привыкать, причем долго, иногда мучительно. Но и это в конце концов удастся одолеть. Что останется? Все верно, останется тот же самый NMH, только на домашних платформах, которые могли бы принести сериалу и его создателям куда как более широкую славу. Но, как обычно бывает, долго думали.

По необъяснимой причине римейк No More Heroes доступен только в Японии и ряде азиатских стран. Причем соблюдается характерное разделение аудитории. Так, версия для PS3 не содержит кровавых сцен – там все подчищено, как и в оригинальном японском релизе. Зато обладатели Xbox 360 получили в игре и расчлененку, и кровавые брызги, и возможность установить игру на жесткий диск. В остальном обе версии практически идентичны, имеют общие сильные стороны и одни и те же недостатки.

Как экшн от третьего лица оригинал представлял собой весьма противоречивое зрелище. Это же противоречие сохранилось и в доработанном варианте, но здесь оно заметно особенно сильно. Ведь что самое классное в No More Heroes? Без лишних рассуждений: лихо закрученный сюжет, проработанные характеры персонажей и невероятно крутые боссы. Битвы с ними получились необычными, интересными, иногда даже неожиданно начинались и так же внезапно заканчивались. Впрочем, нет, начинались они, как правило, так: сначала главный герой, Трэвис Тачдаун, некоторое время выполняет дополнительные задания – собирает кокосы, ловит скорпионов или работает наемным убийцей – после чего скармливает требуемую сумму банкомату напротив мотеля, и только потом отправляется драться с очередным психопатом (людей с крепкими нервами и в здравом уме в Санта-Дестрой, кажется, и вовсе нет). Но и здесь поджидала подлянка. Ведь просто так накостылять негодяю нельзя, надо сначала разобраться с его телохранителями, т.е. снова применить все полученные в ходе выполнения дополнительных миссий навыки. Это просто. Две кнопки отвечают за удар мечом, одна – за пинок. Во время битвы может потребоваться провести захват или бросок, или пересилить противника и отбить его атаку. И вот здесь как раз начинаются проблемы.

По большому счету, в оригинале необходимость в пульте и нунчаке как контроллерах с гироскопами возникала только во время сражений и только в обозначенных выше ситуациях. На Xbox 360 и PS3 такая схема не работает, поэтому все оказалось подвешено к аналоговым рукояткам. Поначалу это вызыва-

ет недоумение. Ведь все привыкли, что в экшнах правая рукоятка используется разве что для управления камерой. А тут битвы приходится использовать сразу оба аналога, не имея возможности нажать на кнопку удара. Другое дело, что во время того же броска никого бить не требуется. Однако двадцать минут таких упражнений, и от красивых добиваний сознательно отказываешься – спасибо, но на Wii было проще и удобнее.

Помимо неудобств с управлением иногда вылезают местечковые проблемы, в основном связанные с загрузками. Текстуры на домах могут появляться уже после того, как герой встанет перед входными дверьми, да и загрузка роликов или новых уровней заставляет долго ждать. В общем, все это типичные недостатки, которые встречаются повсеместно. Другое дело, что почти ни один из них не портит впечатление о того, за что люди обожают игры от Grasshopper Manufacture. Даже, наверное, воспринимаются они как необходимые жертвы. Дескать, да, приходится терпеть долгие загрузки, но зато и сами сюжетные сценки того стоят, и выглядят они теперь любо-дорого посмотреть. Обидно может быть за то, что разработчики оригинала не воспользовались подаренным шансом добавить в римейк то, что по каким-то причинам прошло мимо оригинала. То есть мини-юбка и стринги Сильвии – это хорошо, этому всегда рады, но чего-нибудь дополнительного ожидать не стоит. Нет бонусов даже на уровне так называемых «пасхалок».

Тот факт, что отсутствие бонусов никоим образом не может омрачить впечатления от прохождения, неважно, первого или нет, является в большей степени заслугой оригинала. Как римейк, а еще лучше – порт (называть так было бы справедливо) Eiyuutachi no Rakuen столкнулся с довольно посредственным техническим исполнением. Другой вопрос, что это мало кого волнует. Битва с тем же Харви Моисеевичем Володарским в HD выглядит незабываемо, как и сюжетные откровения в конце игры, и многочисленные дизайнерские находки по мере продвижения к развязке. Даже одинаковые уровни-коробки, в которых приходится регулярно рубить, резать, короче, убивать таких же одинаковых противников, почему-то не вызывают желания жаловаться на однообразие. Таким образом, римейку удается скрасить один из существенных недостатков первого выпуска самым предсказуемым, если не пошлым, образом: доведя картинку до среднего уровня современных консолей, которая в сравнении с версией для Wii, конечно же, смотрится выигрышно.



ТОТ ЖЕ САМЫЙ NO MORE HEROES, ТОЛЬКО НА ДОМАШНИХ ПЛАТФОРМАХ, КОТОРЫЕ МОГЛИ БЫ ПРИНЕСТИ СЕРИАЛУ И ЕГО СОЗДАТЕЛЯМ КУДА КАК БОЛЕЕ ШИРОКУЮ СЛАВУ. НО, КАК ОБЫЧНО БЫВАЕТ, ДОЛГО ДУМАЛИ.



Вверху: После пятиминутного знакомства с римейком сложно заставить себя снова пройти первый выпуск на Wii. Уж больно тут все красиво!

Слева: Одна из самых известных сцен, в конце которой Трэвис материт своего брата на чем свет стоит. Sir Henry Motherfucker!

Так или иначе, у владельцев PS3 и Xbox 360 наконец-то появилась возможность, которую они так долго ждали, – узнать историю Трэвиса Тачдауна, сразиться с боссами, влюбиться в Сильвию, разочароваться в ней и выслушать душераздирающий рассказ о семье главного героя. К сожалению, версия для Xbox 360 не запустится на консолях другого региона, поэтому смысл имеет заказывать именно копию для PS3. Без крови, конечно, зато озвучение в игре полностью на английском языке, а текстовой информации очень мало, так что можно спокойно играть и при этом иметь ясное представление о сюжете. Не знакомы с первой частью вообще? Тогда, наверное, римейк – лучший вариант. И нет смысла ругать версию для PS3 за черную кровь, ведь в Европе игра выходила с точно такой же цензурой. Жители Старого Света давно привыкли к излишней заботе и осторожности со стороны издателей, так что это не повод отказывать себе в удовольствии пройти одну из лучших игр от Grasshopper Manufacture.

ОЦЕНКА 8.5

Внизу: Не следует повторять это в московском метрополитене. Да туда и катану не пронести!

Сильвия, обольстительница и причина всех бед Трэвиса.





PS3
XBOX 360





Евгений Закиров

Shank

В жанре beat'em up правила простые: герой бегает по уровням строго слева направо, беспощадно лупит каждого, кто преграждает путь, периодически выпивает восстанавливающее здоровье спиртное и продолжает творить беспредел. Так было, есть и будет. И это круто!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
action.beat-'em-up.2D
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
Klei Entertainment
Мультиплеер:
co-op, local
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Страна происхождения:
Канада

ДАТА ВЫХОДА
уже в продаже

В одной из серий South Park показывали вымышленную программу с Расселом Кроу, который со своим другом Буксирчиком (роль которого исполнял, конечно, буксир) плавал по миру и мутузил всех. Это китайцы, и они знают толк в хорошей драке! А вон там латиноамериканцы, они тоже не дураки помахать кулаками! Смех смехом, но все это – мотивация, которая сплошь и рядом встречается в beat'em up, жанре, где чем проще сюжет и больше нелепых противников, тем лучше. И только в Klei Entertainment на этот счет имеют другое мнение.

Главный герой Shank, очевидно, никогда не мечтал стать доктором философских наук. Он не любит разговаривать с людьми, да что там, кажется, людей он вообще видеть не может. Попадется кто – сразу кулаком в челюсть. С одной стороны, его можно понять, ведь он, на самом деле, жертва. Его подружку похитил какой-то здоровяк-рестлер в маске, а самого протагониста избил до полусмерти. Позднее, когда в памяти убитого горем мстителя всплывут другие подробности того злосчастного дня, окажется, что не такая уж он невинная овечка, но это будет потом, а сейчас – крутая сцена в стиле комиксов с несмешным диалогом и десять минут мордобития. Затем босс. Сразу после него – буча. Снова босс. И так далее, пока Шэнк не докажет, что он прав и что никто в целом городе не заслуживал права жить и радоваться жизни.

Отличительной чертой Shank, вопреки сложившемуся раньше представлению, следует считать не визуальный стиль (он-то как раз не вызывает никаких эмоций, да и красивые локации появляются лишь ближе к концу игры), но жестокие расправы над противниками. Чтобы экран залился кровью, не надо искать дополнительные комбо. Есть три основных типа ударов, столько же «фаталити» после захвата, а также их варианты в прыжке. Это простой удар ножами под ребра, атака бензопилой и стрельба из двух пистолетов. По мере прохождения герой будет находить новые виды оружия, вроде цепей, мачете и дробовика, но такой уж острой необходимости в них, на самом деле, нет. Где-то до середины игры вообще не обращаешь внимание на то, что и как выполняется, тактика-то эти тонкости не подразумевает. Ведь со всем противниками, за очень редким исключением, можно расправиться достаточно просто: захватил нажатием правого шифта, отколошматил одной кнопкой, поймал следующего. Это не срабатывает только в том случае, если враг решил взять с собой не оружие, а щит, и тогда трюк попросту не работает – противник блоки-



Во время захвата герой неуязвим. Главное, быстро ловить противников и начинать их колоть, пилить или расстреливать. Кому что нравится.

Этот толстяк хочет напасть!

Боссы в Shank заслуживают отдельного упоминания. Их нельзя просто пристрелить или забить до смерти цепями, как обычных противников. Приходится хитрить и искать каждый раз новую тактику, уникальный подход. Скажем, рестлера имеет смысл атаковать только в те моменты, когда он промахивается – тогда Шэнк запрыгивает ему на шею, достает бензопилу и... Ну, вы поняли. В другой раз предстоит биться с толстяком в SM-клубе, которого тоже нельзя закидать гранатами. Тактика, правда, поинтереснее: когда из клетки наверху выпрыгивает очередной раб босса, надо отбежать подальше так, чтобы верзила в смешном костюме вместо главного героя поймал другого ряженого. На несколько секунд он подставится под удар, вот тогда-то и имеет смысл доставать мачете.

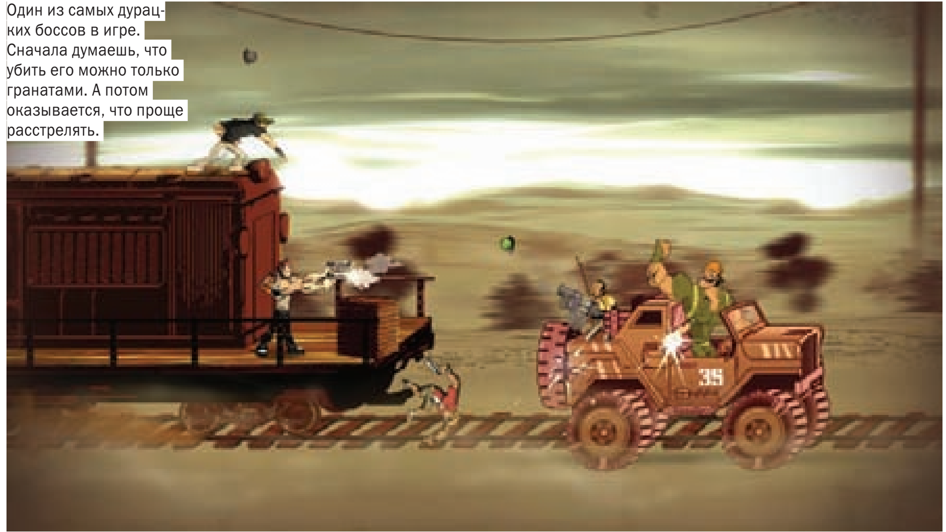


рует атаку и отбрасывает назад, нанося таким образом даже больше урона, чем если бы тот просто стукнул по голове.

За счет динамичной боевой системы, предоставляющей волю фантазии, а также благодаря увлекательному сюжету, Shank проходится на одном дыхании… С поправкой на то, что для плохо знакомых с такими играми людей, к несчастью, это все же является красивой фигурой речи. Уровень сложности здесь нельзя назвать щадящим, скорее, наоборот: стоит пропустить удар и подставиться под следующий, и вот уже герой потерял преимущество и все шансы выйти из передряги живым. Помимо этого, иногда вызывает недоумение дизайн локаций. Когда приходится перепрыгивать через пропасти, лазать по столбам и бегать по стенам – это нормально, трудно представить себе экшн без модной акробатики. Но когда заставляют делать это быстро, как в каком-нибудь дурацком платформере, от хорошего настроения не остается и следа. Котлы с кипящим маслом? Фатальное падение с крыши многоэтажного здания? Тридцать три отскока от стен? В beat'em up этого просто не должно быть!

К счастью, драк в игре все же больше, причем с каждым уровнем они становятся все интереснее и интереснее. В какой-то момент на экране скапливается так много разных противников, что хочется просто взять и убежать, а потом вернуться с огромным пулеметом и всех расстрелять. В принципе, это можно устроить, но не всегда. Приходится импровизировать: бросать в толпы противников гранаты, взрывать заботливо расставленные по уровню бочки с горючим, сталкивать врагов с крыш и стрелять в пустоту, куда-то за экран. Часто срабатывает. Но обычно – нет. Поэтому на определенном этапе появляется необходимость сделать паузу, остановиться, дать пальцам отдохнуть. Ведь помимо того, что, по сравнению с другими представителями жанра, игра несколько затянута, ближе к финалу она становится еще и однообразной. Двадцать разных типов противников – это хорошо, но когда все они одновременно пытаются что-то доказать, причем некоторых бандитов попросту не видно за другими, это не добавляет азарт, но утомляет. Поймал, ударил, выбросил в толпу. Повторил. Раз за разом, снова и снова. И ладно бы фон менялся часто, но даже этого нет, и большую часть времени приходится наблюдать тусклую картину, одинаковые дома и вывески, какие-то размытые пейзажи и т. д. Скучно!

Конечно, людям, которые в прошлом убивали вечера за прохождением других представителей редкого в наши дни жанра, к этим сложностям не привыкать. Но что способно удержать у экранов других? Как бы парадоксально ни звучало, но… сюжет! Вроде и показательно примитивный (нашел – накостылял, пошел дальше), а вот вообразите же – что ни сцена, то откровение! Каждый сюжетный ролик переворачивает с ног на голову представление о происходящем, заставляет строить новые доморощенные теории. И это в игре, где все удовольствие получаешь, главным образом, распиливая противников на две части и выворачивая собак наизнанку! Что ж здесь плохого? Вероятно, то, что на повторное прохождение такой сценарий явно не рассчитан. Сюжет-то может удивить только один раз, а дальше уже дело за прочими составляющими хорошей игры – боевой системой, удобным дизайном локаций и т. д. И если что-то одно прихрамывает, то картина в целом сразу портится. А ведь так все хорошо начиналось!



Один из самых дурацких боссов в игре. Сначала думаешь, что убить его можно только гранатами. А потом оказывается, что проще расстрелять.

ОТЛИЧИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТОЙ SHANK, ВОПРЕКИ СЛОЖИВШЕМУСЯ РАНЬШЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЮ, СЛЕДУЕТ СЧИТАТЬ НЕ ВИЗУАЛЬНЫЙ СТИЛЬ, НО ЖЕСТОКИЕ РАСПРАВЫ НАД ПРОТИВНИКАМИ.



Вверху: Собаки запросто могут загрызть героя. Дело нескольких секунд!



Слева: О прошлом Шэнка много говорят в специальном сценарии для кооперативного прохождения.

ОЦЕНКА 7.5

PS3
XBOX 360





Артём Шорохов

DeathSpank

Проводивший еще одну ночь утренний лес постепенно наполнялся звуками – робким щебетом просыпающихся пичуг, шумом раскидистых ветвей на игривом ветру, беспощадно бодрыми криками о торжестве справедливости. Лес охал лязгом каленой стали, чихал клубами разноцветного дыма, сочувственно вздыхал, душистыми травами принимая трупики незадачливой нечисти, не в добрый час удумавшей прогуляться перед завтраком близ бочек с добром, приглянувшихся вооруженному до последней клеточки инвентаря Вершителя Добра. Начинался новый день.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Network, Xbox Live Arcade
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Hothead Games
Ведущий дизайнер:
Рон Гилберт
Обозреваемая версия:
Xbox Live Arcade
Мультиплеер:
local co-op (2 игрока)
Страна происхождения:
Канада, Ванкувер

ДАТА ВЫХОДА: уже в продаже

Если хотите «об игре в паре слов», достаточно обратиться к своего рода слогану DeathSpank: Diablo meets Monkey Island. Едва ли он исчерпывающе описывает концепцию, но определенно помещает в голову геймера нужную картинку. Если вы знакомы с Diablo, то прекрасно представляете себе любую игру, построенную по ее подобию: зачистка доступных локаций, вылазки на новые территории, безостановочная погоня за еще более крутым оружием, на единичку более крепкими доспехами да лишним плюсиком к резисту. Вдобавок – сундук амулетов, каждый из которых будет исключительно полезен «когда-нибудь». Что же до Monkey Island... Тут несколько сложнее, догадываться придется в несколько шагов. Для начала вы должны знать имя Рона Гилберта, которое то здесь, то там принято снабжать эпитетом «тот самый»; вы ведь знаете того самого Рона Гилберта? Предположим, что знаете, а значит, в состоянии представить его авторский взгляд на видеоигры, его, так сказать, почерк, подход, vision.



Иными словами – то, за что все мы (творческое преувеличение единственно кустистости слога ради) любим и помним Monkey Island. Даже в арт-дизайне при известной глазастости можно найти кое-какие параллели.

При непосредственном знакомстве с игрой нетрудно обнаружить и еще одно сходство – диалоги. Пожалуй, именно диалоги и есть главное отличие DeathSpank от любого прочего клона Diablo. Поначалу кажущиеся совершенно ненужными, даже чуждыми, постепенно они втягивают в этот мирок, заставляют принять его правила, понять его логику и поддаться его очарованию. Подход очевидно «квестовый», но странным образом все-таки работающий в принципиально ином (кто-то даже скажет «противоположном») жанре. Да только не надо строить напрасных надежд: сама по себе диалоговая структура здесь примитивна донельзя. Судите сами: в общении с любым NPC (а общаться придется – как иначе получать квесты?) важен лишь один-единственный вариант из предложенного списка фраз – тот, что продвинет беседу в «полезном» направлении; все прочие высказывания (их обычно четыре-пять штук) – «шуткообразующие» наброски для очередной хохмы, как правило, глупой или плоской, пусть и забавной. Такой уж нам достался герой – карикатурно плоский, очевидно глупый и донельзя забавный. Если интересуетесь пародиями, наверняка знаете сей «донкихотовский» прием,



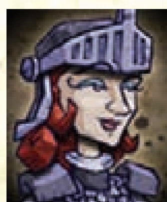
Почему такие миры зовут «цилиндрическими», а не, скажем, «эллиптическими»? Да потому, что влево-вправо-то они скроллятся «по-обычному», и только вперед-назад – «по-особенному».



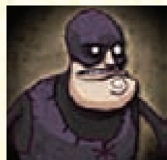
Помогай да не балуй!

Знакомьтесь – Спарклс! Маг и волшебник, главный помощник нашего героя в деле повсеместного насаждения диктатуры справедливости. Именно им будет управлять нагрянувший в гости друг, предусмотрительно прихвативший второй геймпад. И вот какая штука. Внимание! Умения миролюбивого Спарклса вовсе не дублируют его воинственного напарника. По сути, он даже не полноценный персонаж, а именно что sidekick, помощник, который и подлечит, и магией пособит, и даже не умрет толком, если вдруг схлопочет от мясистого огра дубиной по интеллигентному лбу – ни линейки жизни, ни даже своих предметов у него нет, лишь четыре кнопки магии да широкая душа.









когда весь мир снисходителен к самопровозглашенному герою, с детской непосредственностью насаждающему Добро и штурмующему Зло с открытым забралом. Он с одинаковой страстью ринется в рубку с армией орков или отправится собирать разбросанные по лесу алюминиевые банки. В общем, полная противоположность саркастичному и хитрому насмешнику Барду, герою The Bard's Tale.

Впрочем, вернемся к диалогам. Нарочно это сделано или нет, но факт налицо: всякую фразу-триггер видно за версту, и при желании DeathSpank легко можно пройти, вообще не заморачиваясь всей этой суетой с прибаутками. В конце концов, хватит и видеовставок – не менее забавных, пусть и почти лишенных анимации. Но тогда возникает вопрос – что в этом случае может предложить игра? – и ответ на него не будет легким.

Первым делом хочется упомянуть интересно поданный эффект «цилиндрического мира» в духе Super Mario Galaxy или, если угодно, поздних игр о Рэтчете и Клэнке. На мой вкус, это именно то, чего до сих пор так не хватало диаблоподобным играм. Куда бы ни направил свой незамутненный взор герой, поле его зрения ограничится не краем экрана, а линией горизонта, которая, конечно же, будет послушно отдаляться с каждым новым шагом, открывая все новые просторы, новые сундуки и, разумеется, новых врагов. Эффект, пусть и не нов, но все еще очень свеж и позволяет взглянуть на старые концепции новыми глазами.

За номером два – арт-дизайн, в котором, безусловно, чувствуется порода и даже какая-никакая художественная ценность (см. медаль «За арт-дизайн»), однако… То, что хорошо для Monkey Island, не работает на поле боя: картинка выглядит аляписто, а при скоплении среди вычурных ромашек и «дизайнерских» ёлочек особо изящно исполненных врагов (то есть

ТАКОЙ УЖ НАМ ДОСТАЛСЯ ГЕРОЙ – КАРИКАТУРНО ПЛОСКИЙ, ОЧЕВИДНО ГЛУПЫЙ И ДОНЕЛЬЗЯ ЗАБАВНЫЙ. ОН С ОДИНАКОВОЙ СТРАСТЬЮ БРОСИТСЯ РУБИТЬСЯ С АРМИЕЙ ОРКОВ ИЛИ ОТПРАВИТСЯ СОБИРАТЬ РАЗБРОСАННЫЕ ПО ЛЕСУ АЛЮМИНИЕВЫЕ БАНКИ.



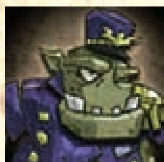
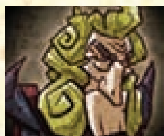
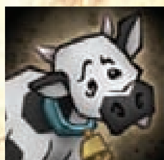
Одна из особенностей боевой системы DeathSpank – одновременное использование сразу четырех видов оружия: по одному на каждую кнопку геймпада.

почти всегда) да под аккомпанемент веселых спецэффектов, единственное, что можно разобрать, – полоска жизни стремительно теряющего здоровья героя. При игре вдвоем (отчего-то никакого онлайна, только вместе за одной приставкой) хаос и вовсе вырывается за рамки телеэкрана и, по мультяшному хохоча, отправляется покорять вселенную.

Отдельная песня – немногочисленные «квестовые» головоломки, изредка разбавляющие рутинную зачистку лесов и подземелий и очевидно доставшиеся DeathSpank от предыдущих проектов Рона Гилберта. Лично мне они показались этакими забавными пришельцами из других миров – тех самых квестов, которыми я никогда особенно не увлекался. Однако иному беспощадному критику подобные дурачества могут арбузной коркой встать поперек горла. И его можно понять: усевшись у экрана вечерком, чтобы прокачать пару левелов и как следует накостылять каким-нибудь оркам, меньше всего ожидаешь застрять на логической задачке по совмещению предметов или приняться вспоминать, где и в каком магазине ты как-то видел ведро красной краски. Ломает, знаете ли, шаблон, причем не самым нежным способом. С другой стороны – приятно, что ради банальной экспы (а больше опыта достается все-таки за квесты, а не за монстров) приходится не просто фармить в указанной зоне, но и соображать, что же именно от тебя требуется и как этого достичь. Вот и выходит, что каждый ингредиент в отдельности – не сказать чтобы особенно вкусен, но то, как они взаимодействуют в рецепте, достойно уважения.

И тем не менее, довольно трудно понять, насколько основательна DeathSpank в целом. С одной стороны, сама она преподносит себя этаким легким и ненапряжным развлечением. С другой – не стесняется требовать от игрока отдачи: бесконечные пояснения тьюториала так и лезут под руку, инвентарь стремительно заполняется малопонятными поначалу предметами, а вопросы «Куда идти?» и «Что вы вообще от меня хотите?» могут поколебать веру начинающего геймера в талантливость знаменитых геймдизайнеров прошлого. Все это, конечно же, не идет ей на пользу при первом знакомстве. Однако, оправившись от первого впечатления, мы все же храбро кидаемся в бой и проводим немало времени как раз за такими играми – посмевшими пренебречь однажды зарекомендовавшими себя шаблонами, старательно навязывающими свои и только свои правила... И вот таким, нехитрым, в общем-то, способом DeathSpank можно оправдать за многое, простить любую несуразность. Но только не отсутствие онлайнового co-op режима. Что за дичь, в самом-то деле!

ОЦЕНКА 8.0


Помимо «обычного», физического, урона в мире DeathSpank учитывается еще и урон стихийный. Соответственно, приходится помнить, какие враги к чему уязвимы... Ну или просто всегда лупить «самым злым» топором и не заморачиваться!



Внизу: «Одним махом семерых убивахом», говорите? Пора пересматривать поговорки и переписывать Книгу рекордов Гиннесса!



Сварливый геймер

Иногда игры возникают с нуля – по указке свыше люди садятся за стол и начинают выдумывать. Иногда – совсем по-другому. У всякого человека всякой творческой профессии в голове обычно творится чёрте что: черновики идей, обрывки концепций, выброшенные из запущенных в производство проектов с формулировкой «хорошо, но здесь не годится» механики... И даже совершенно посторонние штуки, вроде блогов или, как в случае с Роном Гилбертом и его соавтором на проекте DeathSpank Клэйтоном Козларичем (еще одно знаменитое имя), флэш-комиксов про Сварливого Геймера. Что это за комиксы такие, понять можно уже из названия, и вообще за полтора года, в период с августа 2004-го по декабрь 2005-го, их было опубликовано (см. http://grumpygamer.com/comics) всего-то навсего девять штук. Однако именно в них, а именно в номере восьмом, родился главный герой будущей игры. И, как писал брат Кукушкин в исполнении Аверченко, все заверте...





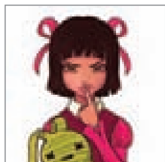
Сколько бы персонажи ни бродили по Тартару, гигантскому подземелью-башне, они устанут только в том случае, если погибнут в схватке и воскресить их на поле боя будет нечем. Да и в такой ситуации встретят лидера у входа, а не рванут со всех ног в общежитие, как раньше.



Вверху: Лидер отряда – единственный, чья смерть означает конец игры.

Внизу: Как и прежде, герой должен символически застрелиться, чтобы вызвать помощника-Персону.





Наталья Одинцова

Persona 3 Portable

«Симулятор школьника» скрестили с RPG, и получилась Persona 3 для PS2. Она сохранила все приметы игры, относящейся к одному из ответвлений цикла Shin Megami Tensei, и одновременно оказалась далеко не настолько мудреной, чтобы отпугнуть тех, кто с предыдущими выпусками Persona не знакомился. Когда герои-школьники ведут себя так, как и положено японским подросткам, отношения с NPC влияют на боевые успехи, а походы в караоке-бар помогают превратить труса в настоящего храбреца – как тут устоишь?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PSP

Жанр:
role-playing.console-style

Зарубежный издатель:
Atlus

Российский дистрибьютор:
не объявлен

Разработчик:
Atlus

Страна происхождения:
Япония

ДАТА ВЫХОДА
Уже в продаже (в США)

Persona 3 Portable – римейк для PSP – доказывает, что «Персона» остается «Персоной» даже если главного персонажа представляют в виде розового пятна. Ведь как было прежде? Везде, где можно свободно исследовать местность, игроку давали управлять трехмерной фигуркой и любоваться миром с высоты полета мухи. В «карманной» версии число раз, когда на подопечного позволяют посмотреть со стороны, резко сократилось.

И не сказать, чтобы это было так уж неудобно. Включить телевизор, купить бутылочку воды в автомате или заговорить с одноклассником предлагают при помощи курсора (того самого розового пятна). Также курсор открывает двери, переводит героя с этажа на этаж и экспрессом доставляет к ближайшему кинотеатру. Кроме того, в P3 Portable предусмотрены шорткаты вроде тех, которые использовались Persona 4. Одно нажатие «квадрата», и сразу становится понятно, куда можно по-быстрому телепортироваться (полный список городских районов показывается только тогда, когда персонаж выходит на общую карту).

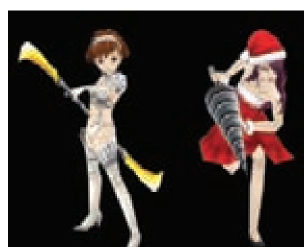
А вот поле боя предлагают исследовать так же, как и раньше – вести отряд из четырех бойцов по сгенерированному случайным образом лабиринту. Враги не таятся, но до стычки большинство выглядит одинаково – бесформенными слизняками. Успеешь отвесить такому подзатыльник до того, как он нападет, – получишь право первого хода в пораундовом сражении. К счастью, и в случае со стычками за образец взята Persona 4. А значит, настройки предусматривают вариант, когда игроку подчиняется не только лидер команды, но и другие персонажи. И ведь не то чтобы AI в оригинальной игре из рук вон плохо справлялся с обязанностями! Тем не менее, только представьте: вы зачаровали противника заклинанием Charm и рассчитываете, что сейчас-то он вцепится в кого-нибудь из бывших союзников. Не тут-то было! Ваши напарники уже спешат утыкать его стрелами и подпалить заклинаниями: бедолага может погибнуть, не успев и одного хода сделать. Ввод команд вручную – хороший способ избежать подобного конфуза.

Заимствования из четвертой «Персоны» не ограничиваются боями и шорткатами. В местных кафе теперь позволяют не только просаживать деньги на кофе, но и подрабатывать официантом по вечерам. Однако P3 Portable хороша не только всеми этими поправками. Главное, что здесь позволяют выбрать пол главного героя. «Женская версия» отличается от мужской не только розовым цветом интерфейса и тем, что романтические отношения предложат выстраивать с парнями, – она еще и рассчитана на геймеров, уже знакомых с оригинальным «мужским» вариантом. Углубившись в прохождение, начинаю подмечать, как изменились вроде бы знакомые диалоги и ситуации. Вот у героини появляется первый друг среди одноклассников, но это не оптимистичный Дзюнпей, а Юкари, с которой можно ехидничать насчет выходок легкомысленного соратника. Вот Юкари и героиня беседуют о самой первой стычке с загадочными Тенями, и игроку предложат выбрать одну из реплик: либо сказать, что, мол, теперь-то все в порядке, не беспокойся, подруга, либо… осведомиться о здоровье Акихико, симпатичного старшеклассника, который живет в том же общежитии. Стремление подчеркнуть, что к замене картинки дело не свелось, впечатляет едва ли не сильней, чем новые лица среди собеседников-NPC и появление карт, позволяющих передать желаемый навык сверхъестественному помощнику-Персоне. А ведь казалось бы – подноготная союзников известна, финал приключений тоже, и удивить уже ничем нельзя! Так нет же, удивляют.

Можно жаловаться, что в портативной версии выкинули большинство рисованых приставок, а во время драк анимация иногда запаздывает за сообщениями о выполненной атаке. Но как римейк игра, тем не менее, великолепна – и потому, что предлагает отличный от оригинала вариант прохождения, и благодаря изменениям в геймплее – сверх того, что предлагала другая вариация, Persona 3 FES. А уж если вы еще не видели, как меняются японские школы в урочный 25-ый час и любите традиционные RPG с нетрадиционным антуражем – обязательно обратите внимание на Persona 3 Portable.

ОЦЕНКА 9.5

Костюмы служанок отображались на моделях героинь в подземельях еще в FES. Теперь гардероб персонажей пополнился (наконец выяснилось, как выглядят «женские боевые труселя», – на картинке они слева), да и переодевать можно не только девочек.











› Limbo



Артём
Шорохов

В темном-темном лесу, в темном-темном тумане, среди мертвых стволов, едва колышущейся на неживом ветру травы и пугающих теней на самой окраине ада проснулся мальчик. Дважды моргнул, огляделся и в оглушительной тишине направился к лимбу.

Лимб (от лат. Limbus – край, предел, рубеж) – один из концептов католического представления о загробной жизни. В «Божественной комедии» Данте Алигьери лимб – первый круг ада, населенный добродетельными нехристианами и некрещеными младенцами, теми, кто при жизни не совершил дурного, но не имеет истинной веры, а значит умер в первородном грехе. Вид наказания на этом круге ада – «безбольная скорбь».



ДАТА ВЫХОДА:
уже в продаже

ИНФОРМАЦИЯ

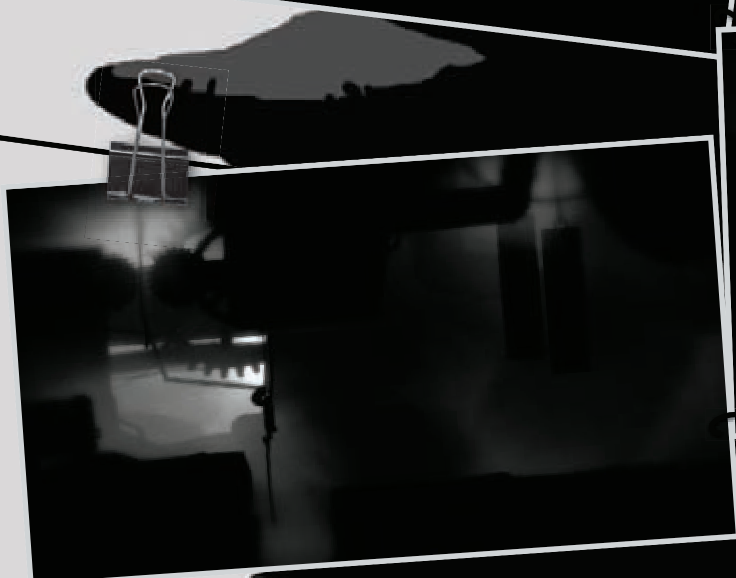
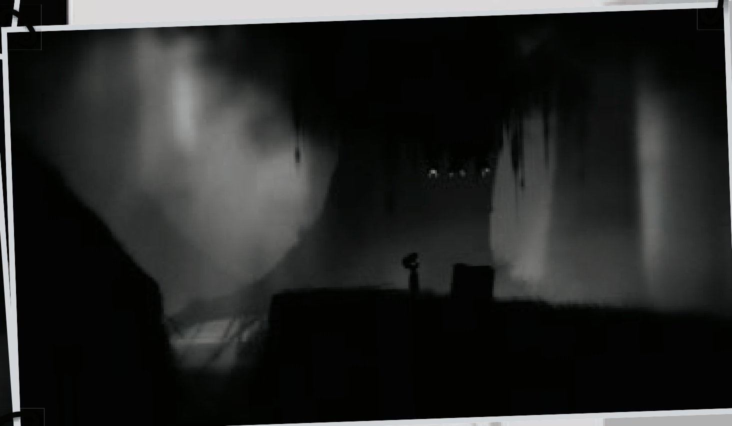
Платформа:
Xbox Live Arcade
Жанр:
action-platform/puzzle
Зарубежный издатель:
PlayDead
Разработчик:
Playdead
Ведущий дизайнер:
Арнт Дженсен
Мультиплеер:
нет
Обозреваемая версия:
Xbox Live Arcade
Страна происхождения:
Дания, Копенгаген

...Мне хочется описать LIMBO так: «экспрессивно-депрессивная». Внешне очень похожая на Fading Melody, идейно на Demon's Souls, а исполнением – на Portal и Braid. Арт-штришок – от Lucidity, но нет ни тени той «игрушечности», «добрости». «Игры как искусство»? Да. Наконец-то да.

Интересная, понятная, логичная – действительно очень редкое сочетание! Здешних загадок, которые ни разу не повторяются и частенько складываются в микросюжеты из четырех-пяти «эпизодов», с запасом хватит на несколько «просто игр».

Все здесь удивительно достоверно – настолько, насколько вообще может быть достоверна черно-серая игра про первый круг ада в 173 мегабайта весом. Декорации, анимация, физика, колыхание травы – пугающе реальны. Не по себе становится с первых же кадров, и в дальнейшем это ощущение лишь усиливается. Не будучи хоррор-игрой по сути, LIMBO уверенно натягивает каждый ваш нерв и без всяких репетиций извлекает из них поистине удивительную мелодию, сплетающую воедино страх и очарование. Странный, страшный, изувеченный мирок лимба осторожными, почти нежными паучьими лапками незаметно пеленает тебя, кутая в прочный кокон эмоций, и ты слишком поздно сознаешь, что вырваться удастся не раньше, чем безымянный мальчик, чьего лица ты так никогда и не увидишь, отыщет свой путь – средь щетинистых кольев, бездонных пропастей и десятков других смертельных опасностей, ополчившихся против тебя. Это уже личное. Оторваться чрезвычайно трудно – останавливаться на головоломке просто



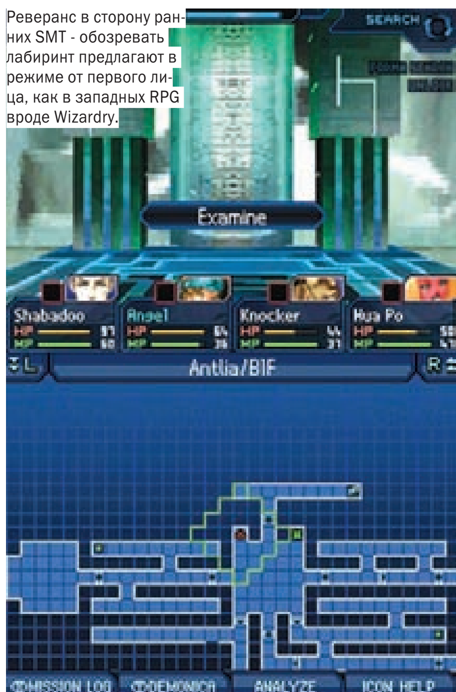
Игровой артхаус – штука нередкая в инди-среде. Но отнюдь не всегда «авторская» значит «хорошая». Авторы LIMBO пустились во все тяжкие, чтобы отстоять свою концепцию на коммерческом рынке: намеренно игнорируя все «добрые советы» (мультиплеер, настраиваемый уровень сложности и т.д.), они приняли все риски, лишь бы сделать игру именно такой, какой она была придумана. И не прогадали.

не хочется, а сразу после ее успешного решения невозможно не сделать «еще один шажок» в неизведанное. Даже если хорошо знаешь: он почти наверняка приведет к гибели. «Trial and death» – так то ли в шутку, то ли всерьез нарекли свою концепцию датские разработчики под предводительством Арнта Дженсена (запомните это имя – мы его еще услышим): умирай, но извлекай из своей смерти урок, только так ты еще на один шаг продвинешься к цели. И речь не о платформенных испытаниях на крепость духа, нет. Речь о синергии платформера и пазла. Вы думаете, что не раз встречали подобные игры, мол, в них ни то, ни другое. Ошибаетесь. Здесь – и то, и другое. Не поймешь, пока не попробуешь, просто не поверишь.

Игра умело бьет по эмоциям на самом тонком уровне. Спектр затрагиваемых тем невелик, зато отточен, как хороший нож – каждый удар точно в цель, каждый надрез хирургически аккуратен. Не ты контролируешь игру, она – тебя.

И при всей своей технической и художественной минималистичности она удивительно презентабельна. Пускай от нее можно получать удовольствие без всяких потерь и на старом ламповом телевизоре, способном только на хрип и рябь, она безусловно заслуживает самого дорогого плазменного экрана и лучшей аудиосистемы. Но уместнее всего неприхотливая LIMBO будет выглядеть на широкой стене в подрагивающем луче проектора. Просто поверьте. Нет музыки. Минимум звуков. Пренебрежение даже эмбиентом – один только давящий шум создает вокруг играющего эмоциональный фон не хуже скрежещущего радио из Silent Hill…

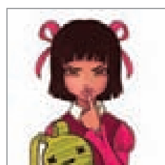
ОЦЕНКА 10



Реверанс в сторону ранних SMT - обозревать лабиринт предлагают в режиме от первого лица, как в западных RPG вроде Wizardry.



Слева: Даже если не знать, что Strange Journey продолжает традиции классических выпусков сериала, о ее родстве с RPG старой закалки догадываешься сразу же, как только теряешь полтора часа прокачки из-за того, что лидера отряда попытались превратить в камень и заклинание сработало.



Наталья Одинцова

Shin Megami Tensei: Strange Journey

И на пятидесятом часу блужданий по бесконечным лабиринтам Шварцвельта в Strange Journey мне по-прежнему не сообщают, сколько километров за все это время отшагал мой герой, хотя давно известно, как часто он таранит лбом стены.

А ведь казалось – если любишь RPG в целом и цикл Shin Megami Tensei в частности, то уже не удивляешься долгим походам, будь то вылазки в штаб-квартиры кланов из Digital Devil Saga или экспедиции в Тартар, башню-подземелье в Persona 3. Не подсчитываешь, в какой раз идешь по собственным следам – например, из-за очередного поручения (сюжетного или побочного) или ловушки, перекидывающей отряд с этажа на этаж, точно мячик. Но потом я ловлю себя на мысли, что и сейчас не слишком-то переживаю из-за «военной повинности» – даже наоборот, радуюсь как встрече со старым другом, хотя отдохнуть от пораундовых сражений, сводив боевую спутницу в кино или высидев урок по истории здесь не предлагают. Просто слишком долго – шутка ли, Shin Megami Tensei III: Lucifer's Call в Японии вышла в 2003-м году! – в Atlus не возвращались к концепции, которая прославила основные выпуски сериала. Согласно ей, решения, принятые героем во время ключевых диалогов, определяют концовку: мир развивается дальше в со-

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS

Жанр:
role-playing.console-style

Зарубежный издатель:
Atlus

Российский дистрибьютор:
не объявлен

Разработчик:
Atlus

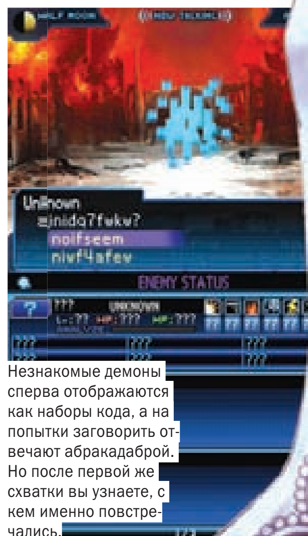
Страна происхождения:
Япония

ДАТА ВЫХОДА
уже в продаже (в США)



Справа: Графическое оформление Strange Journey вызывает смешанные чувства: спрайты монстров выглядят хорошо, но даже те NPC, которые постоянно будут выдавать вам побочные квесты или конструировать оружие, так и не обзаведутся портретами.





Незнакомые демоны сперва отображаются как наборы кода, а на попытки заговорить отвечают абракадаброй. Но после первой же схватки вы узнаете, с кем именно повстречались.

ответствии с одной из трех возможных доктрин. Выбирать приходится между хаосом («всем правит сила»), порядком («все равны перед высшим законом») и нейтральным вариантом («пусть у каждого будет свобода выбора»). Параллели с девятью разновидностями моральных кодексов (или, проще говоря, элайнментами) из D&D напрашиваются еще до того, как видишь, как именно персонажей сортируют по убеждениям: если добавить в эту систему координат понятия добра и зла, как раз получатся знакомые lawful evil и chaotic good. В Lucifer's Call, правда, воспользовались упрощенной классификацией (и позволяли вообще никого не поддерживать), зато в Strange Journey элайнменты опять представлены во всей красе. Как бы то ни было, в Shin Megami Tensei никогда не было четкого деления на «хороший» и «плохой» путь, в отличие от многих западных RPG. Убедиться легко – достаточно посмотреть, насколько невыносимыми и зашоренными могут оказаться даже лучшие представители порядка (или вспомнить, как охотно они жертвуют целой планетой в начале Lucifer's Call), чтобы не ассоциировать их с безусловным благом.

Второй повод обрадоваться появлению Strange Journey: здесь, как и во всех «базовых» Shin Megami Tensei, главные союзники героя – не соратники-люди, и даже не люди, которые умеют превращаться в монстров (как в Digital Devil Saga), а те самые сверхъестественные создания, в кого верили и продолжают верить по всему свету. Если вы не успели приобщиться ни к Lucifer's Call, ни к ее предшественницам, то могли увидеть подобное в побочных выпусках – например, любой из недавних Devil Summoner: Kuzunoha Raidou. Египетская богиня Хатор, индийская Парвати, японская Снежная Женщина и христианские ангелы вроде бы немногим отличаются от типовых юнитов из Disgaea и Final Fantasy Tactics. Они выручают в схватках, но, в отличие от NPC вроде Джименеса или товарища Зеленин, не делятся соображениями по поводу происходящего, а молчаливо ждут очереди ринуться в бой. И вместе с тем будят страсть к коллекционированию и экспериментам не хуже, чем покемоны. Не в последнюю очередь потому, что в Strange Journey попросту очень удобно и интересно собирать свою маленькую армию – более того, процесс настолько захватывает, что сначала и не сразу обращаешь внимание, как проводишь в лабиринте часа три, но при этом часа полтора тратишь на эксперименты по привлечению новых солдат.

Едва ли не с самых первых шагов вас учат самому базовому вербовочному приему – переманивать на свою сторону встреченных неприятелей. Переговоры проходят по традиционной схеме: если демону (а так в SMT традиционно называют всех, чье существование нельзя объяснить теорией Дарвина) придутся по душе те варианты ответов, которые вы выбрали, он охотно выслушает предложение о сотрудничестве. И возможно, даже вольется в ряды союзников, предварительно выпросив что-нибудь ценное из инвентаря, деньги или пополнив запас маны за счет героя. Определяясь с репликами, важно угадать характер собеседника: то, что проказливому Джеку Фросту покажется забавным («Да, меня по всему миру разыскивают за похищение ребятни»), мужлана вроде Ареса попросту разъярит. Типажей несколько, и они легко считываются, а вот предсказать, как почтенные матроны или пожилые ворчуны отреагируют на ту или иную фразу, со временем становится не так-то просто. К счастью, никогда не возникает ситуаций,



Вверху: Главный герой пользуется исключительно холодным и огнестрельным оружием, но показатель «магии» для него не менее важен, чем для демонов-колдунов – помогает уменьшить урон от чужих заклинаний.



Вверху: Самый долгий путь изучить повадки демона – вновь и вновь одерживать над ним верх в сражениях (суперскафандр героя автоматически, пусть и неторопливо, собирает сведения о побежденных противниках).

Квестов в духе «принеси мне определенный предмет» немало, но попадаются и более веселые поручения. Например, среди ваших коллег NPC есть персонаж, который постоянно влюбляется в различных демониц. Вот вы и будете по его заказу разыскивать в лабиринтах очередную чаровницу и рассказывать ей о воздыхателе, а затем возвращаться на базу с докладом.

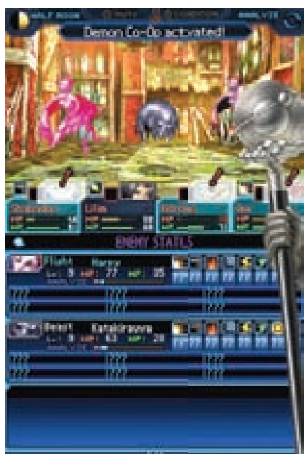
Дружеская помощь

Завербовать двух одинаковых демонов (например, двух Некомат) вам не позволят, но повод поговорить с двойником вашего рекрута все равно найдется – даже если сам рекрут только что погиб в битве. Ведь если повезет, сородич воскресит бедолагу. Или вот еще хорошая услуга, которая очень долго не обесценится, – вашего персонажа полностью вылечивают.



Правила боя

Элайнменты, как уже упоминалось, в SMT появлялись неоднократно. Но в Strange Journey они важны не только потому, что вашего lawful good лидера на дух не переносят разные chaotic evil упыри. Поклонники сериала знают: выяснишь, в чем слабость врага (например, он может быть уязвим к огнестрельному оружию), и сразу получишь преимущество в бою, вроде дополнительного раунда. В Strange Journey бонус такой – пострадавший неприятель автоматически получает затрещину еще и от бойцов с тем же элайнментом, что и у того, кто нанес решающий удар (если же ударить по больному месту удалось недругам, то они, по меркам сериала, получают очень незначительное преимущество – просто у жертвы отнимают больше очков здоровья). Может показаться, что такое решение сильно ограничивает свободу выбора: выгодно максимально увеличить дополнительный урон, а значит, и в команду должны попасть только те существа, которые разделяют убеждения героя. Но вдруг воины из другого лагеря лучше помогут выжить в каком-то определенном подземелье? К счастью, отряд по схеме «2 и 2» или «3 и 1» (если демон лечит и накладывает заклинания, меняющие параметры, ему необязательно совпадать по вере с коллегами) вполне жизнеспособен. И не только потому, что так удастся быстро закрыть брешь солдатами с нужными способностями. Прокачивать едва ли не каждого демона – выгодно (и столь же выгодно со временем менять его на нового).



когда вообще ни к кому не получается подобрать ключик – «прозрачные» варианты попадаются достаточно часто.

Вы уже наверняка догадались (или помните наверняка, благодаря предыдущим выпускам SMT), почему даже правильные ответы не гарантируют успех переговоров. Но генератор случайных чисел – вовсе не настолько серьезное неудобство, как может показаться. Главное – не рассуждать о нем в тот момент, когда какой-нибудь птицеголовый Хальфас, наконец-то перестав воротить клюв от героя и захомячив пару-тройку подарков, вдруг объявит, что передумал. Все равно крах одного сеанса переговоров еще не означает, что на дальнейшем путешествии пора ставить крест.

Более того, не полагаться исключительно на переговоры – правильный выбор даже для начинающего демоновода. Эксперименты по скрещиванию воинов, безусловно, со временем влетают в копеечку: как только выясняется, что на оставшихся бойцах уже жалко (по крайней мере, пока) ставить опыты, новых подопытных кроликов придется либо опять вербовать, либо вызывать за деньги (выбирая из тех бывших подчиненных, кого вы не забыли зарегистрировать). Не спорю, накладно, если лениться делать побочные квесты и ввязываться в бонусные схватки, но не настолько, чтобы вы лишь по особому случаю сумели прибегнуть к такой опции. А регулярно использовать ее непременно захочется – хотя бы потому, что так легко снабдить воина дополнительными навыками и заполучить в команду даже тех, кто в обычных условиях ни за что не пойдет на сделку с героем. Например, потому что у них попросту другой элайнмент.

Лучший в мире подарок

В том, как боец отреагирует на полученный уровень, всегда есть элемент лотереи. Он может всучить вам какую-нибудь полезную в хозяйстве вещь или случайным образом (пусть и спросив сперва разрешение) поменять один из своих навыков. Но, тем не менее, если вы прокачиваете его впервые, он гарантированно и довольно быстро отдаст вам специальный камень с подборкой избранных умений, причем не только тех, которыми пользуется сейчас! Позже, использовав камень при скрещивании, вы передадите все или часть этих трюков (у соратников всего шесть слотов под навыки) получившемуся демону. Так я заполучила магов, умеющих лечить всю команду и воскрешать убиенных задолго до того, как в лабиринтах появились персонажи, знакомые со всеми этими приемами с самого начала.



Внизу: Не стоит недооценивать заклинания, очаровывающие недругов: влюбленный противник мало того, что атакует бывших соратников, так еще и себя начинает колошматить, когда других целей не остается.

Но если оставить в стороне демоноводство, то почему же в лабиринты Strange Journey хочется возвращаться вновь и вновь, даже зная, что бэктрекинг неизбежен, ловушки изобильны, а «изыди» и «умри на месте» то и дело срабатывают в мире, где ангелы и бесы, не таясь, ходят по одним дорогам? Прежде всего потому, что интересно справиться с приготовленным испытанием, а игра со временем предлагает



Как понять, что получится из союза двух демонов, если одного из них у вас попросту нет и вы (о ужас) даже не подозреваете о его существовании? Если официального руководства по прохождению не оказалось под рукой, выручит онлайновый помощник демоновода: http://apps.evilrobotstuff.com/strange_journey

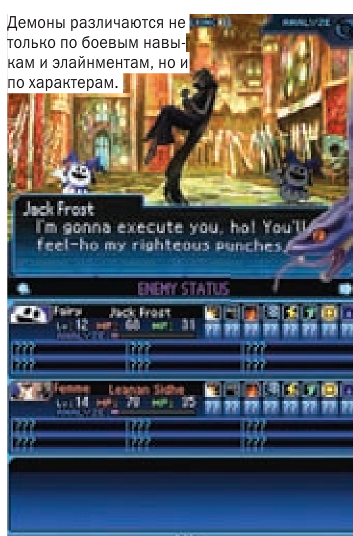


Что делать, если очень хочется сменить элайнмент, а дожидаться сюжетного судьбоносного разговора невтерпеж? Когда дойдете до сектора Эридан (Eridanus) – а случится это ох как нескоро – выяснится, что способ таки есть, хотя предназначается для очень терпеливых. Как только выполните хотя бы одну из миссий по обустройству страны фей (их выдает High Pixie в секторе Антлия (Anthlia)), рядом с вашей заказчицей появится гоблин. Попытайтесь с ним заговорить – если повезет, вам предложат отреагировать на происходящее.
Этап первый: гоблин роет яму, но что-то мешает ему копать.
Возможные ответы:
- Смотреть, что он делает (нейтральный элайнмент)
- Помочь (закон)
Этап второй: гоблин вроде бы что-то нашел.
Возможные ответы:
- «Ну, повезло тебе!» (нейтральный элайнмент)
- «А ну давай сюда!» (хаос)
Если выбираете вариант «закон + нейтрал», ваш герой чуточку укрепляется в своей вере в порядок. Но отказаться сразу от текущего элайнмента не может – как говорят знающие люди, нужно не меньше 18 сеансов общения с гоблином, чтобы из сторонника хаоса получился законопослушный храбрец.



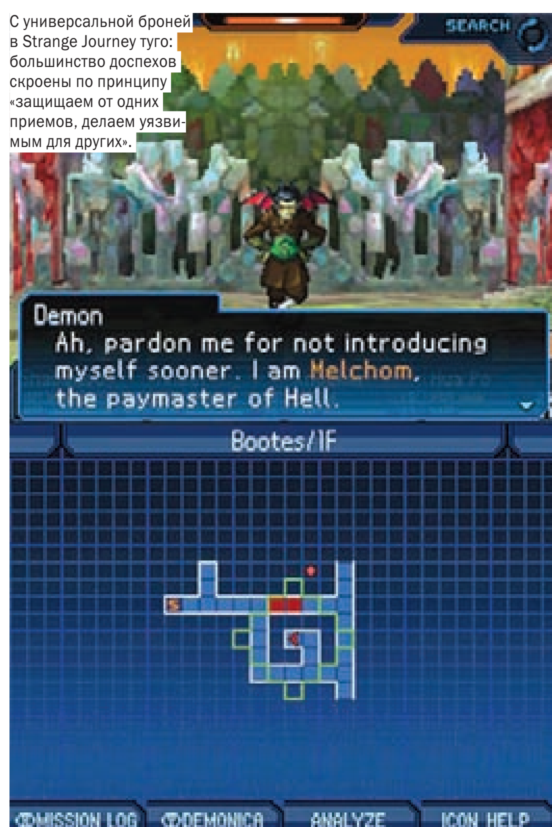
Вверху: Что только не отыщешь при помощи радара – и затаившегося врага, и спрятанный предмет!

Пароли к демонам, по замыслу создателей, позволяют владельцам Strange Journey меняться друг с другом результатами экспериментов по скрещиванию демонов. Вводишь пароль – очередной сверхъестественный помощник появляется в специальном справочнике, и его можно добавить в команду, уплатив определенный взнос (чем мощнее союзник, тем сумма неподъемнее). Но система также позволяет беречь специальные камни, которые позволяют научить демона новым трюкам (получить копию понравившегося ведь куда сложнее, чем разжиться местной валютой!). Сохраняетесь, создаете себе, скажем, Парвати, тратите на нее камень с навыками элементальной магии, запрашиваете пароль, записываете и… грузите сейв. А потом вбиваете нужную последовательность символов, чтобы «тюнингованная» богиня появилась в справочнике.



Демоны различаются не только по боевым навыкам и элайнментам, но и по характерам.

Нередко встреченные демоны сами напрашиваются в команду к герою, но если пустых слотов для них не осталось, обрести соратника не получится. В Atlus придумали отличное решение проблемы: если недруг жаждет вступить в ваш отряд, но ему не хватило места, вы сможете пригласить его позднее, когда сократите число союзников. Кстати, по этой же причине удобно вести переговоры «впрок»!



С универсальной броней в Strange Journey туго: большинство доспехов скроены по принципу «защищаем от одних приемов, делаем уязвимым для других».

немало способов компенсировать возможные неудобства, тут же подсовывая новые преграды, чтобы прохождение не показалось чересчур легким. Так, герой не обучен никаким магическим наукам помимо искусства вызывать демонов – да и то не потому, что сам такой талантливый, а поскольку облачен в специальный скафандр, Демонику. Но если он принесет коллегам-инженерам необходимые материалы, те сделают ему и дополнительные доспехи, и пистолеты с огненными пулями (пули расходуют очки маны, как ни странно), и кольца, добавляющие пару очков к одному из параметров или обеспечивающие иммунитет к статусным заклинаниям, и новый софт для костюма. А еще проявят необычайную для ученых в беде жадность, потребовав за услуги денег. Но на какие жертвы не пойдешь, чтобы отыскивать скрытые в стенах двери и рассыпанные по полу ценные предметы (не все ж в стычках выбивать из демонов запчасти), научиться переговариваться с противниками даже во время полнолуния, уменьшить или, напротив, увеличить число случайных схваток и сократить урон от ловушек! А достаточно щедро рассыпанные по ярусам лабиринтов терминалы скорой помощи (за лечение снова не просят безумные суммы!) гарантируют, что возвращаться на родную базу, прервав сеанс прокачки, придется не так уж часто (хотя, конечно, всегда остается опасность, что вы не сразу их отыщете).

Это, разумеется, не значит, что Strange Journey подойдет всем без исключения, кому хотя бы отдаленно нравятся RPG с пораундовыми стычками. Когда видишь растянутую на половину верхнего экрана текстуру стены или наматываешь дополнительные километры по лабиринту из-за расплывчатых указаний насчет цели очередной миссии, то довольно быстро расстаешься с иллюзиями насчет идеальности. Но лично для меня Strange Journey не просто достойна стоять в одном ряду с Lucifer's Call – по геймплею она даже в чем-то увлекательней, пускай правила боев и оказались попроще, а Бледный Всадник со товарищи не маячит где-то за плечом неотвратимой тенью. Единственное, чего бы я пожелала в довесок – побольше персонажей, которым можно действительно сопереживать.

ОЦЕНКА 8.5

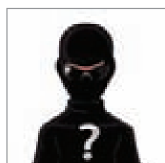
Внизу: Короткий перерыв между миссиями – останавливаюсь поскриншотить стильно разодетых преступников и их тачку с дорогой аэрографией. До тех пор, пока мы не на одной миссии, угрозы мы друг для друга не представляем.

Справа: Четыре человека – максимальный размер группы. На особо сложных вызовах можно запросить подкрепление, и тогда диспетчер попытается отыскать еще одну группу, желающую присоединиться к вашей миссии, но и врагов в таком случае может стать в два раза больше.





LEVEL UP Видео об игре смотрите на DVD!



Сергей Гоцман

APB: All Points Bulletin

Как создатели APB не открещивались от определения «GTA в онлайне», имя креативного директора Realtime Worlds Дэйва Джонса, в прошлом работавшего над знаменитым автобандитским сериалом, заставляло думать, что нас ждет именно «массивно-многопользовательская версия» этой саги о многократно разбитой американской мечте.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.MMO.modern
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Realtime Worlds
Мультиплеер:
PvP
Требования к компьютеру:
CPU 2 ГГц, 2048 RAM, 256 VRAM
Страна происхождения:
Великобритания (Шотландия)

ДАТА ВЫХОДА
уже в продаже



Свою порцию критики APB получает вовсе не за несоответствие ожиданиям – чего разработчики пытаются не замечать, рассказывая, что недовольны лишь те, кто сравнивает их детище с GTA. На самом деле все куда сложнее – обладая великолепной структурой геймплея, еще давно предсказанной теоретиками MMO-дизайна, APB страдает от недоработок игровой механики, а также чисто технических багов, которых могло бы и не быть, отодвинь разработчик релиз на пару месяцев.

Призраки за рулем

Своего первого героя я решил сделать преступником и назвать Эль Камураем. Замечу, что мне позволили записать имя персонажа кириллицей – наверное, чтобы европейские игроки впадали в ступор, пытаясь не то чтобы обратиться, но хотя бы прочитать его. Получив по мобильному (квесты выдаются именно так, без необходимости бегать к NPC) свое первое задание, я решил тормознуть тачку, чтобы не пилить полквартала до чекпойнта. Даю очередь в лобовое стекло проезжающего мимо красного седана, но на нем ни следа, а сидящая за рулем женщина даже не шелохнулась. О'кей, просто открываю дверь и вышвыриваю водителя на асфальт. Уже приготовившись нажать на газ, слышу, как владелица машины материт меня нелокализованной английской бранью. Еще через секунду, не дожидаясь, пока мое любопытство сменится гневом, женщина растворяется в воздухе.

Исчезающие на глазах игрока NPC? В 2010 году? Конечно, миры онлайновых игр обычно менее интерактивны и более условны, чем их однопользовательские аналоги, но если уж авторы предлагают называть APB «масштабным боевиком», то пусть, как говорится, полезают в кузов – а лучше в багажник. В наши дни от игры, где можно ездить по городу на машинках и стрелять, подсознательно ожидаешь, что колеса можно дырявить, а автомобиль взорвется чуть раньше, чем игрок всадит в него ТРИ полных автоматных обоймы.

Место действия

Сан-Паро – город, захлебнувшийся в уличной преступности. «Силовики» (enforcers) – отряды гражданской самообороны, вторая игровая фракция, выбор тех, кто не хочет играть за бандитов. Они – не полиция, но выполняют ее функции. Квестодатели не делят игроков на новичков и бывалых, ведь фракции здесь противодействуют в прямом смысле – через полярные друг другу квесты. Если вам и вашей группе поручают некое задание, то кому-то в антагонистической фракции предлагается противостоять вам. Любители PvP ликуют – вся игра исключительно на нем и построена. Каждый убитый противник – это игрок, живой, дышащий и, скорее всего, проклинающий своего убийцу в ожидании респауна. Прокачка здесь – и не прокачка вовсе, а улучшение отношений с агентами-связными. Чем больше вас ценят сотрудники промышляющих в городе NPC-группировок, тем больше оружия, перков, оборудования и декоративных элементов (вроде одежды, деталей для тюнинга автомобиля и прочего) они будут готовы вам продать. Кажется, что APB во многом схожа с Global Agenda, где прогресс игрока тоже как бы не делал его сильнее, а лишь открывал новые возможности. Но…

Через какое-то время мне пришлось пересоздать персонажа – узнал, что в APB за «энфорсеров» играют мои давние приятели по MMORPG. Теперь каждый вечер мы набиваемся в специально подготовленный для погонь внедорожник и отправляемся патрулировать улицы.

Иногда мне кажется, что связные «силовиков» – двойные агенты, рабо-

СЕКРЕТ!

С ходу сдаю баг, рассматриваемый разработчиками как фича – заходите в социальный район, идете к автомату-гардеробу и оставляете его активированным на всю ночь. Утром вас ждет 15 ранг в роли «законодатель мод» и целая куча открытой новой одежды. Зачем было делать привязку только к проведенному в меню гардероба времени – не понятно. Грубо говоря, каждую ночь куча народу подключается к игровому серверу и вхолостую тратит его ресурсы. Зато разработчикам есть что показать в отчете – смотрите, сколько игроков у нас все время в онлайне!





ПОНАЧАЛУ Я УДИВИЛСЯ, ЧТО МОИ ДРУЗЬЯ ТАК ЛЕГКО СОГЛАСИЛИСЬ ВЗЯТЬ МЕНЯ В ГРУППУ, ВЕДЬ ПАМЯТЬ ПРЕДЫДУЩИХ ММО-ПОХОЖДЕНИЙ ПОДСКАЗЫВАЛА – ОТ НОВОСОЗДАННОГО ГЕРОЯ МАЛО ТОЛКУ. В АРВ ЭТО ПРАВИЛО ВСЕ ЕЩЕ ИСТИННО, НО ЛИШЬ ОТЧАСТИ.

Внизу: Социальный район Сан-Паро. Здесь «играют в The Sims» – покупают и тюнингуют личные автомобили, балуются с настройками внешности персонажа и разрабатывают новые модели одежды. Самые талантливые могут попытаться сочинять музыку.

тающие на криминалитет Сан-Паро. В каждом втором задании нашу группу посылают на убой – противник заведомо сильнее нас. Если наш «уровень престижа» бултыхается в районе 50-70, то по ту сторону баррикад он начинается с 220.

Разработчики хотели сделать, чтобы новички могли на равных состязаться с ветеранами уличных боев, но на практике даже один высокоуровневый герой с парочкой перков и дорогим, хорошенько модифицированным оружием в состоянии справиться с целым батальоном не обладающих таким богатством бойцов. Странно, что с этим дисбалансом ничего не было сделано в бете (например, не был введен запрет игрокам с большой разницей в уровне престижа брать друг на друга квесты), ибо я не верю, что его можно было не заметить.

Ежики плакали, кололись…

АРВ – очень торопливая игра, здесь все всегда спешат. После получения задания можно попытаться выполнить его еще до того, как в противоположной фракции найдутся желающие вас остановить. Если же, только взяв квест, вы сразу же видите лого АРВ и слышите вой сирены – значит, столкновения не избежать, и спешить приходится еще больше: успеть первым забрать необходимую улику, разминировать бомбу или же занять крыши вокруг точки, которую необходимо удержать. Здесь часто приходится выпрыгивать из автомобиля на ходу, только удручает, что анимировано это… никак – герой открывает дверь, и не сигает, не катится, а просто оказывается стоящим на проезжей части без единой царапины. Как будто и не летел секунду назад на бешеной скорости.

По стандарту современных шутеров, получив пулю в живот, достаточно просто отсидеться за углом, и как только покраснение экрана спадет, можно вновь возвращаться в бой. С опытным противником перестрелка «на одной жизни» может продолжаться достаточно долго – пара выстрелов, укрытие, секундная передышка и вновь выход на линию огня. Координация командных действий здесь критична – пока ваши коллеги отвлекают снайпера, вы можете попробовать обойти его и ударить в спину. Объяснять что-то посреди перестрелки с помощью текстового чата – моветон, так как здесь есть встроенная поддержка голосового общения. Но на российских серверах на общем канале слышен сплошной мат, так что, если есть возможность, используйте Ventrilo, TeamSpeak или Skype.

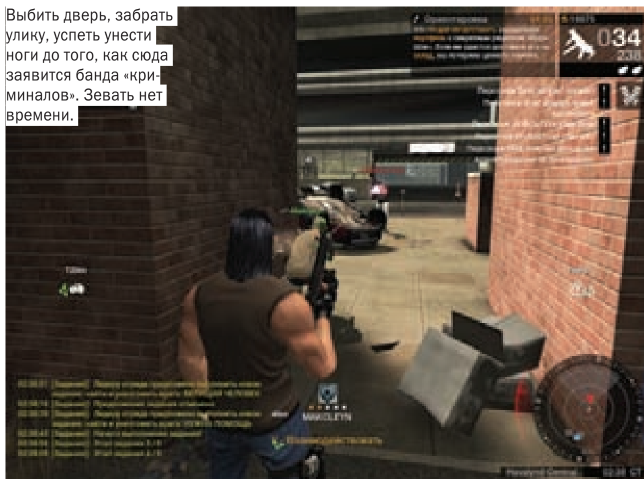


Every day the same dream

За время, проведенное в рядах «силовиков», я понял одну важную вещь – по какую сторону баррикад ни встань, разницы на самом деле нет. Единственное существенное отличие блюстителей закона от преступников заключается в том, что первые не убивают граждан Сан-Паро целенаправленно. Но в перестрелках во время миссий и под колесами их машин погибла не одна сотня NPC. Да и боремся мы с преступностью не вполне полицейскими методами – только раз мне довелось лицезреть, как на преступника надевали наручники. Бандитов куда проще и, главное, безопаснее попросту убивать.

Динамичность, азарт и надежда на то, что даже сильного противника





Выбить дверь, забрать улику, успеть унести ноги до того, как сюда заявится банда «криминалов». Зевать нет времени.

Вверху: Радио? Работает, но играет исключительно какую-то неперевариваемую ерунду. Все игроки, с какими мне довелось ездить на задания, садясь в машину, первым делом просили его выключить.

удастся как-то обхитрить, удерживают игроков и заставляют продолжать играть даже если рассудком понимаешь – эта миссия была проиграна еще тогда, когда против твоей команды вывели превосходящего по силе противника. К тому же, даже провалив задание, игроки все равно получают небольшие награды и ничего не теряют, так что бросаться на врага «крупнее себя» смысл есть – «не догонишь, так хоть согреешься».

Наша четверка колесит по портовому району на двух двуместных спорткарах – так проще догонять удирающих бандитов в миссиях самого нелюбимого нормальными людьми типа «бегущий человек», где преступники должны не давать себя сцапать на протяжении нескольких минут. Я вижу, как какой-то отморозок, вооруженный базукой, стал посреди моста и палит во все, что движется. Мы ничего не можем ему сделать, пока его криминальный авторитет не подымется до пятерки – тогда за его голову будет объявлена награда, и им сможет заняться любой enforcer. Ловлю себя на мысли – для борьбы с такой преступностью нужна регулярная армия, а не частные полицейские компании (именно они выдают задания игрокам).

Гибридная модель

RTW points, которыми можно платить за продление своего срока пребывания в Сан-Паро, можно покупать и продавать на внутриигровом аукционе. Многие высокоуровневые игроки оплачивают игровое время исключительно из кошельков своих персонажей – выменивая местную валюту на RTW points.

Те же, кто уделяет APB всего по паре часов в неделю, могут не оформлять подписку, а просто купить 20 часов игрового времени, за примерно 60% от стоимости месячной подписки.

Явление народу

Дисбаланс, читеры, лаги, баги, прожорливость клиента, нереализованность ожидаемых подсознательно элементов – поиграйте в APB хотя бы день, и вы продолжите этот список сами. На данном этапе развития состояние игры трудно назвать удовлетворительным. Но мне хочется верить, что у нее есть будущее – потому как иногда, когда звезды на небе сходятся удачно и на миссии сталкиваются две примерно равных по силе команды, APB жутко доставляет. Мало того – даже когда этого не происходит, играть все равно интересно. APB полностью исключает лишние, скучные элементы игрового процесса. В ней есть многое от Игры Будущего – где с самого начала можно присоединиться к своим давно играющим приятелям, без необходимости неделями догонять их по уровню развития, и при этом сохраняется ощущение личного прогресса при прохождении каждой миссии. Только за это в итоговой оценке APB заложен один балл авансом, хотя если бы редактор позволил, я бы докинул еще половину.

ОЦЕНКА 7.5

КАК И В GLOBAL AGENDA, В PVP «ПОЧТИ» НА РАВНЫХ СХОДЯТСЯ ГЕРОИ САМЫХ РАЗНЫХ УРОВНЕЙ. НО В APB ЭТО «ПОЧТИ» НА САМОМ ДЕЛЕ ОЗНАЧАЕТ «СОВСЕМ НЕ».



Вверху: Хвастаюсь – этот джип я получил в награду за первое место в лиге «Соотношений побед и поражений кланов силовиков за день». *(Качество локализации налицо! – Ред.)*

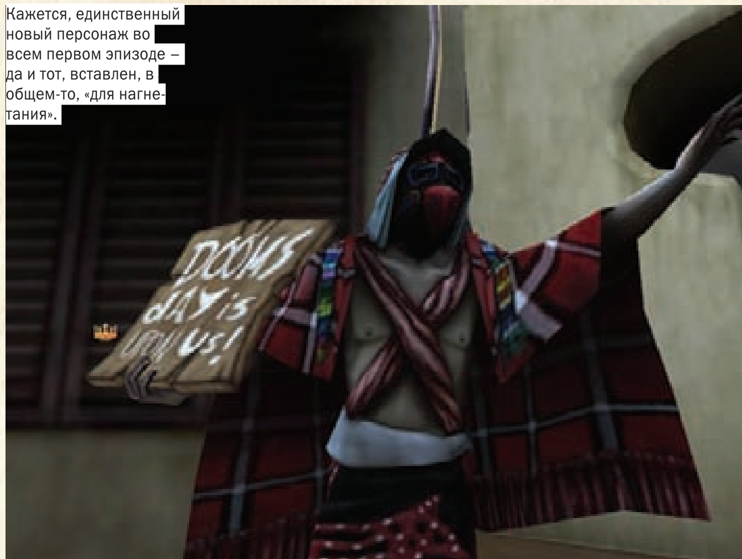
Внизу: По нажатию одной кнопки герой умеет лихо перепрыгивать через забор и эффектно выбивать двери ногой – мелочи, но с ними игровой процесс воспринимается живее.



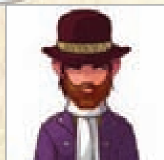
РЕЦЕНЗИЯ

НА ПОЛКАХ

PC


Кажется, единственный новый персонаж во всем первом эпизоде – да и тот, вставлен, в общем-то, «для нагнетания».


Я понял! Томми Ли Джонс, да?


Илья Ченцов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Phoenix Online
Количество игроков:
1
Требования к компьютеру:
CPU 1 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
www.tsl-game.com
Страна происхождения:
США



The Silver Lining Episode One: What is Decreed Must Be

В последнее время мы привыкли думать о компании Activision как о новой империи зла, директора которой жаждут только наживы и в приказном порядке запрещают своим сотрудникам получать удовольствие от работы. Тем страннее, что именно с ее разрешения (пусть последовавшего и не сразу) была создана The Silver Lining – адвенчура, продолжающая сериал King's Quest и созданная его поклонниками.

Сама история появления этой игры похожа на сказку: четырнадцать лет добрая волшебница Роберта радовала детей и взрослых своими удивительными рассказами о правителях королевства Дэвентри. Однако даже добрым волшебницам необходим отдых – и вот Роберта отправилась в долгое морское путешествие, а книгу сказок передала колдуну Вивенди. Но Вивенди оказался чересчур усердным хранителем: даже старые сказки он читал людям очень редко, а новых и не придумывал вовсе, да еще и преследовал всех, кто пытался сам сочинить какие-нибудь истории о семействе короля Грэма Дэвентрийского. Но вот однажды в городе появился бард, вышел на главную площадь, ударил по струнам и завел песнь о том, что дети короля попали в страшную беду, и пришлось Грэму снять мантию и снова надеть шляпу путешественника. Выбежал из своей башни колдун, закричал «Прекратить!», хотел уже запечатать уста барда могучими чарами… но тут обступили музыканта стеной горожане – хоть и боялись они колдуна, но история им так понравилась, что они стали упрашивать чернокнижника: «Давайте хоть первый куплет дослушаем». Опустил руки Вивенди – он ведь не злой был, просто жадный – и сказал: «Ну что ж, пусть поет. Но если хоть грошик ему кто заплатит – всех превращу в лягушек!» Потом книга перешла к чародею Активижену, и все повторилось сначала…

Сказка – ложь, да в ней намек на то, что The Silver Lining – фанатское бесплатное эпизодическое продолжение сериала King's Quest, на производство которого авторы получили «добро» у держателей прав. Римейки старых «королевских квестов» делались и раньше, но сейчас перед нами именно новый выпуск, к тому же и выглядящий вполне современно. Действие игры разворачивается в Стране Зеленых Островов (Land of the Green Isles) – тех же краях, где спасал свою любимую герой King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow. Для сериала это, на самом деле, нетипично – обычно каждая новая игра забрасывала членов королевской семьи Дэвентри в какие-нибудь совсем другие края. Но Phoenix Online, увы, не могли позволить себе такой роскоши – чтобы завоевать доверие аудитории, им вначале пришлось продемонстрировать умение копировать классику. И то сказать: эффект получился ошеломляющий. Рисованные красоты King's Quest VI были перенесены в 3D – технологически это, конечно, не Crysis, и фоны большинства локаций по-прежнему остались плоскими задниками, но точность воспроизведения поражает. Кажется, что если наложить скриншоты старой игры и новой, они просто совпадут – при этом авторы также додумали те части декораций, которые в оригинальной


Крылатый правитель острова Священной Горы по-прежнему надменен. Его жена помягче характером.





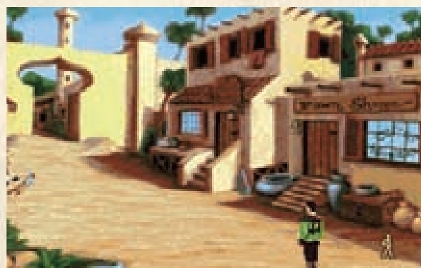
игре остались за кадром. Одна беда – все эти потемкинские деревни пока выглядят сценой для спектакля, который еще не начался: в городе и замке короля почти никуда не пускают, мол, не мешай людям скорбеть. Обстановку несколько разряжает «голос за кадром», принадлежащий известной в узких кругах актрисе озвучания и певице Эми Курило. Сказочница готова по первому щелчку мыши дать историческую справку о любом интересующем короля предмете, будь то статуя собакоголового стража или стоящая в коридоре ваза – здесь, отдадим авторам должное, они очень бережно расширили канон, додумав детали, не упоминающиеся в оригинальном сериале, но и не противоречащие ему. К сожалению, попытки совершить ненужные для прохождения действия – например, взять дорогу или поговорить с корзиной – часто вызывают не контекстный ответ, а замечание общего плана, к тому же довольно нелестное для Грэма или игрока (в духе «Я смотрю, у вашей династии клептомания – наследственная черта»). Подобные издевательства совершенно не в духе сериала, они неприятны, не особенно смешны и неинформативны. А учитывая, что головоломка в первом эпизоде одна-единственная, зато ненужных предметов обстановки – море, ехидные комментарии госпожи Курило вам придется слышать весьма часто (впрочем, ее голос можно отключить отдельно, оставив лишь субтитры).

А ведь задачка-то сама по себе неплохая, с четко сформулированными условиями и изящными непрямыми подсказками, заставляющая вначале чуть-чуть подумать, чтобы понять, что нужно найти и где, а потом пропахать локацию за локацией с курсором в зубах, чтобы обнаружить ключевой предмет примерно там, где и ожидалось. Кстати, новомодных послаблений, вроде указания всех активных точек по нажатию определенной клавиши, не ждите – здесь, как в 1994 году, даже внешний вид курсора не подскажет вам, навелись ли вы на что-то важное или попали пальцем в небо.



Слева: Стражи-псы получились... просто не получились.

Центр города с магазинчиками в King's Quest VI и The Silver Lining. Новая игра, как видим, выглядит гораздо мрачнее.





Тем не менее, даже если стучаться во все запертые двери и заглядывать во все пустые горшки, собственно игра займет у вас где-то треть общего времени. Интерактивная часть с двух сторон подперта видеороликами. Помимо радужных перспектив, нам также демонстрируют модели персонажей крупным планом. Рублены короли и королевы грубовато, но достаточно эстетично, мужественное лицо Грэма заставляет задуматься, с кого из голливудских актеров его тесали. А вот анимация ходьбы навевает совсем другие мысли: то ли авторы действительно не умеют изображать движения людей, то ли они решили старательно сымитировать неуклюжую спрайтовую походку Грэма-рыцаря из King's Quest I.

Собственно, если вы помните ту первую игру сериала или хотя бы его лучшие выпуски, вышедшие в середине девяностых, первый эпизод The Silver Lining станет для вас приятным, хотя и довольно коротким путешествием по волнам памяти. Если же нет – что ж, бесплатную игру грех не попробовать, но ощущения будут примерно такие, как от первой главы последнего «Гарри Поттера», если вы не читали все остальные книги. Попросту говоря: «Кто все эти люди?!»

ОЦЕНКА 6.5



Слева: Зеркало в комнате Грэма отражает не только самого короля, но и его мысли.

СЕКРЕТ!

Внимательно читая титры The Silver Lining, можно догадаться, кто окажется главным злодеем. Впрочем, в предыдущих сериях King's Quest персонаж упоминался лишь вскользь, так что нельзя сказать, что авторы нечаянно испортили себе всю интригу — наоборот, интересно будет узнать, как они представляют себе этого антагониста.

PC
PS3
XBOX 360





Слева вверху: Пинок ниже пояса визуально попадает значительно выше.

Слева внизу: Новых персонажей нам представляют вот с таким спецэффектом – кровавой кляксой. Чувство вкуса опять изменило дизайнерам.

Про Лёльку-Анку

Хотя в заглавии аддона и есть слово «song», о приключениях Лелианы нам рассказывают исключительно прозой. Я решил отчасти поправить дело и пересказать сюжет дополнения в наиболее подходящем, на мой взгляд, стиле.

**Жили Лелька-Анка с Машкой-Ленкой, были не разлей они вода,
И стояли крепко друг за друга, точно две сестры, они всегда.
Раз им кент одну подкинул мазу: ксиву депутату подложить,
Его потом попрут за аморалку, а им лавэ за это отстегнут.
Лёлька посмотрела эту ксиву – а это был военный документ,
Но депутату все же подложила – бабки ведь заплочены уже.
Но потом она сказала Машке: «Надо эту ксиву нам забрать,
А то ведь одно дело аморалка, а за такое могут и расстрел».
Машка приобиделась немного, но Лёльку согласилась отпустить,
Но когда назад вернулась Лёлька, её уже ждало НКВД.
Лёльку мучил комиссар Релейный, но Лёлька не сказала ничего,
Только лишь о том она мечтала, как сумеет Машке отомстить.
Ей пришла от бабушки посылка, там была пила и пирожок.
Лёлька убежала из тюряги и решила Машку отыскать.
С бабушкою встретилася в церкви, бабушка сказала: «Погоди,
Это ж мой военный был документ, ты его обратно принеси».
Лёлька по бабулиной наводке Машку с комиссаром догнала.
Комиссара тут же замочила, и с пером к подруге подошла.
Только ей подруга отвечала: «Чё ты, Лёлька, хочешь от меня?
Если б я тебя не заложила, ты б сама меня бы предала».
И тогда задумалася Лёлька над своею воровской судьбой,
Завязать решила с бандитизмом, стала милосердия сестрой.**



Илья Ченцов

Dragon Age: Origins – Leliana's Song

До выхода второй Dragon Age остается меньше года, но, учитывая, с какой резвостью BioWare выпекают скачиваемые дополнения к оригинальной игре, можно ожидать, что их будет еще не меньше полудюжины. Одной только темы «Что случилось раньше/потом со спутниками главного героя» должно хватить надолго.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.tactical.real-time
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
BioWare
Требования к компьютеру:
CPU 1.6 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Обозреваемая версия:
PC
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Канада

ДАТА ВЫХОДА
уже в продаже

Если оригинальную Dragon Age: Origins еще можно было, скрепя сердце, отнести к ролевому жанру – все-таки наш выбор в ходе игры, равно как и происхождение героя, где-то на что-то влияли, хотя бы на череду надписей в финале – то в дополнении Leliana's Song, как и в большинстве аддонов к Dragon Age, акцент делается на сражения и подготовку к ним. Обидно, ведь главная героиня этой истории – бард Лелиана, знакомая нам по Origins, а мне барды всегда представлялись веселыми ребятами, больше склонными воспевать чужие подвиги да лапать служанок в тавернах, чем идти в бой с оружием в руках. Но увы, в жестоком мире Тедас барды не носят при себе музыкальных инструментов, а занимаются лишь аутсорсом политических интриг. В «песнях» Лелианы, которыми она вдохновляет своих товарищей на подвиги, даже нет слов!

И все-таки сюжетный зачин (а время действия Leliana's Song предшествует событиям Origins) настраивал на воровское приключение в духе сериала Thief: Лелиана и ее кореши – маг Скетч, воин-гном Таг и Марджорлен, таланты которой, похоже, ограничиваются умением картавить, – занимаются выполнением мелких поручений для сильных мира сего: что-нибудь стащить или наоборот, подкинуть, кого-нибудь опозорить, а то и кокнуть. Вот и на эту ночь у них намечалась очередная веселая вылазка, но увы – движок от BioWare ночным татям не благоволит, и жалкие попытки имитировать стелс в духе «собери трупы трех солдат и закопай их на грядке» вызывают лишь кривую ухмылку, так же как и сама мысль о том, как волшебник, например, залезает в окно замка в своей длинной рясе и с полутораметровым посохом. Хотя Лелиана умеет скрываться в тенях, реакция врагов на невидимку, как и раньше, совершенно неадекватна: обычно они, даже не видя воровки, переходят в боевой режим при ее приближении, иногда даже бросаются в ее сторону.

Вариаций в развитии сюжета тоже не предусмотрено, что отчасти и понятно – будущее Лелианы нам уже известно, и изобрести альтернативные концовки, не противоречащие событиям Origins, было бы непросто. С другой стороны, выбор реплик и действий нам предоставляется, и последствия их вроде бы и понятны, вот только игроку их в большинстве случаев не покажут. Хорош ли сюжет? Скажем так, забавна сама попытка изобразить



Мимика персонажей, кажется, еще немного улучшилась.

ВО ВТОРОЙ ПОЛОВИНЕ БОИ СТАНОВЯТСЯ УЖЕ ИНТЕРЕСНЕЕ, ПРОТИВ НАШЕЙ БАНДЫ ВЫХОДЯТ МАГИ И СВИРЕПЫЕ БРОНТО, А ПОД КОНЕЦ ДАЖЕ ВЫПУСКАЮТ ДРАКОНА.

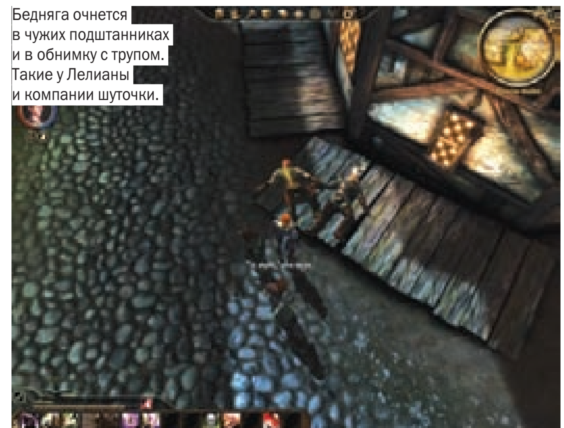
гангстерскую нуар-историю в псевдосредневековом антураже Dragon Age – опять получается «фэнтези без фэнтези». Обилие персонажей, говорящих с французским… простите, орлейским акцентом тоже придает действу карикатурность, хотя практически на каждом промежутке между сражениями происходит что-нибудь мрачное и неприятное. Впрочем, одно безусловное достоинство у этой истории есть – краткость. У меня прохождение на среднем уровне сложности заняло около четырех часов. Большая часть этого времени, как вы догадываетесь, была посвящена сражениям.

И надо сказать, что в тактическом смысле аддон неплох. Вам изначально выдается сбалансированная команда из воина, вора и мага, и в первых сражениях с городской стражей, равно как и с «элитными» войсками, охраняющими замок, вы побеждаете довольно легко, хотя и не совсем без труда. Кажется даже, что в BioWare наконец научили управляемых компьютером союзников вести себя более осмысленно – в частности, не терять цель каждые пять секунд. После каждой «сюжетно-боевой» сцены команде дают закупиться снаряжением, а также расставить плюсики к характеристикам и приобрести новые умения, так что поэкспериментировать с прокачкой можно, хотя открывать новую ветвь умений воину вряд ли имеет смысл (всего «от щедрот» отстегнут уровня три-четыре). Во второй половине бои становятся уже интереснее, против нашей банды выходят маги, вооруженные заклинанием Crushing Prison, и свирепые бронто, а под конец даже выпускают дракона. Здесь как раз искусственный интеллект товарищей снова начинает тупить, а душа жаждет возможности задавать им очередь действий, что-нибудь вроде «закаменить врага с помощью Petrify, а потом разбить каменным кулаком». Все-таки для тактической игры у Dragon Age не идеальный интерфейс. Но усердие все превозмогает, а в конце нас даже ждет довольно внятная мораль.

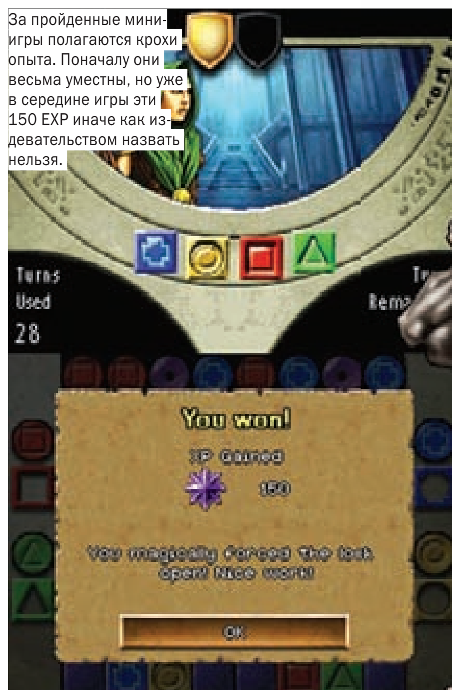
Подводя итог: если вы ждали, что в «бардовском» дополнении игра внезапно раскроет всю свою ролевую сущность – нет, этого не случилось, хотя, казалось бы, в «коротком метре» предусмотреть различные варианты развития событий проще, чем в эпике на сто часов. Если же вы хотели просто «еще немного Dragon Age» – диалоги с как бы выбором, прокачку, много сражений, dark fantasy и небольшую биографическую справку об одном из знакомых персонажей, – получите и распишитесь. Хотя, по совести говоря, нам гораздо интереснее не прошлое Лелианы, а будущее Морриган.

ОЦЕНКА 6.5


Действие аддона происходит исключительно ночью.

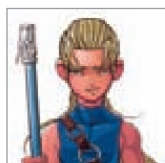

Бедняга очнется в чужих подштанниках и в обнимку с трупом. Такие у Лелианы и компании шуточки.


Среди фишек больше нет денег и единиц опыта. Верное решение – в первой части они были полностью бесполезны.



За пройденные мини-игры полагаются крохи опыта. Поначалу они весьма уместны, но уже в середине игры эти 150 EXP иначе как издевательством назвать нельзя.




Сергей Цилюрик

Puzzle Quest 2

Свой успех первый Puzzle Quest заслужил удачным совмещением двух бесконечно увлекательных жанров (головоломки вида match-3 и ролевой игры с опытом и прокачкой). Такое нехитрое решение позволило совершить настоящий прорыв: многие геймеры, которые в жизни бы не прикоснулись к Bejeweled, принялись часами напролет совмещать в ряды по три разноцветные фишки.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS, Xbox 360 (XBLA)
Жанр:
special.puzzle/role-playing
Зарубежный издатель:
D3 Publisher
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Infinite Interactive
Мультиплеер:
local vs (2 игрока)
Обозреваемая версия:
Nintendo DS
Онлайн:
http://www.puzzle-quest.com
Страна происхождения:
Австралия

ДАТА ВЫХОДА
уже в продаже

А вот спин-оффы Puzzle Quest ажиотажа уже не вызвали. Galactrix оставила в недоумении неудобным и непредсказуемым гексагональным полем и бесконечным взломом ворот с тикающим таймером, а Puzzle Kingdoms казалась еще более низкобюджетной и однообразной, чем оригинал. И вот вышел настоящий номерной сиквел – но, увы, и он звезд с неба не хватает.

Перво-наперво пара слов о графике: она плоха. И сужу я, само собой, не возможности Nintendo DS, а скорее саму стилистику: арты, например, выглядят отвратительно, и мой выбор персонажа (мужик-асассин) был обусловлен во многом тем, что у него единственного из всех не было видно неприятной физиономии. Локации тоже прорисованы бедновато, и после прохождения игры вряд ли хоть раз вспомнятся. Музыка настолько невыразительна, насколько это вообще возможно, и однообразна до безумия: даже для последнего босса нет отдельной темы.

Это, правда, выяснится попозже, а сперва в глаза бросается смена перспективы: нет никакой карты мира, созданный нами герой теперь сам ходит по локациям, как в Diablo. Сравнение с хитом от Blizzard неспроста: тут также всего лишь один город с магазинами и раздающими квесты горожанами да гигантское многоэтажное подземелье. Источник вдохновения не скрывают и сами разработчики, вложившие в уста одного из персонажей реплику «Hello, my friend! Stay a while and listen» (произнесенную, впрочем, совершенно не к месту). Однако, то, что герой здесь передвигается по экрану, еще не значит, что мы им напрямую управляем: нам разрешено лишь кликать стилусом на двери в другие комнаты да объекты, с которыми что-то можно сделать. Даже с NPC поговорить по душам нельзя – только брать квесты и сдавать их. А раз уж выбора маршрута у нас нет, с любым стоящим на пути монстром надо обязательно драться.

В отличие от двух вышеупомянутых ответвлений сериала, Puzzle Quest 2 сохранила боевую систему оригинала. Двое участников битвы поочередно делают ходы. Основным действием является составление ряда из трех одинаковых фишек на поле размерами 8x8. Разновидностей фишек семь: пять из них дают бойцу ману соответствующего цвета, шестая – очки действия, расходующиеся на удары экипированным оружием, а седьмая – черепа, наносящие прямой урон врагу. За ману можно использовать способности и заклинания, заметно оживляющие неторопливый ход сражения. И, как и раньше, если удается сложить в ряд четыре одинаковых фишки или больше, везучий игрок получает дополнительный ход.

Само собой, такая система подразумевает достаточно большой фактор случайности. В первой части он играл значительную роль, здесь же его влияние нивелируется чрезмерно низким уровнем сложности. Чтобы проиграть бой в Puzzle Quest 2, нужно постараться – и это не преувеличение. Если в PQ1 приходилось подбирать тактику под каждый тип врага и осторожничать при каждом ходе – не дай бог подставится врагу цепочка из черепов! – то сиквел проходится чуть ли не с закрытыми глазами. Накопил неторопливо ману – и шарахай по врагу своими заклинаниями до победы, все равно он не успеет нанести достаточно урона, чтобы даже

Сломанная защита

У персонажей в Puzzle Quest 2 появились такие показатели, как атака и защита. Первый зависит от экипированного оружия, а второй, соответственно, – от доспехов и прочего обмундирования. И если с нападением все понятно и логично (потратил заданное количество очков действия, нанес равный показателю атаки урон), то с обороной – мрак и погибель. Резонно было бы предположить, что при повышении защиты пропорционально понижается наносимый герою урон – но нет! Оказывается, этот показатель лишь увеличивает шанс персонажа уменьшить нанесенный ему урон вдвое – и только! Поэтому прокачивать себе эту характеристику практически нет смысла – несколько лишних очков тут не сыграют вообще никакой роли. И в итоге выходит так, что ассасин со средней защитой имеет практически те же преимущества, что и тамплиер, у которого она втрое больше.

заставить обратить внимание на линейку здоровья.

За отсутствием сложности теряется и единственный стимул возвращаться к Puzzle Quest 2. Она перестает быть испытанием и становится рутиной, превращаясь в нудное повторение одних и тех же действий с одним и тем же результатом. Обязательные битвы встречаются непомерно часто, сюжет не годится даже в качестве отписки, а побочные квесты не приносят желанного разнообразия. Puzzle Quest 2 надоедает на середине, и чем ближе к концу, тем более она кажется затянутой.

Не помогают и различные мини-игры. Их суть осталась примерно той же, хоть антураж и поменялся: сводя в ряды фишки, мы взламываем замки, обыскиваем комнаты, обезвреживаем ловушки и учим заклинания. Из всех подобных забав хоть какая-то сложность есть лишь у последней (и то если вы забыли идентичные здешним головоломки из первой части) – все остальные проходятся с закрытыми глазами. Или же вовсе игнорируются – ловушки наносят смехотворный урон, на сундуки внимание можно вообще не обращать, благо защита тут даром не нужна (см. врезку), а если враг вдруг застанет врасплох, несколько лишних ходов в начале боя его не спасут. Несуществующая сложность Puzzle Quest 2 поставила жирный крест на всем ее геймплее. В нее банально неинтересно играть – в отличие от, например, первой части или Might & Magic: Clash of Heroes.

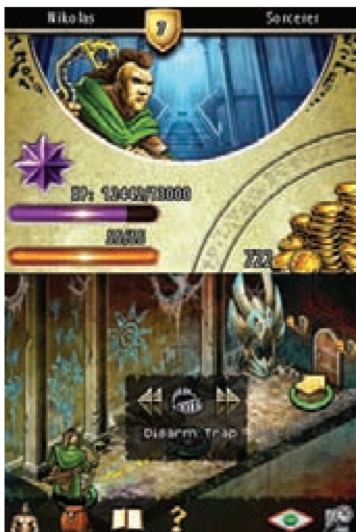
Конечно, всегда еще остается надежда, что если кампания заставляет зевать, то уж дуэли с живыми противниками должны заставить попотеть. В целом, конечно, это так – элемент соперничества в мультиплеере наличествует – однако тут малину портит отсутствие поддержки Nintendo WFC (притом, что бои пошаговые, и организовать онлайновые матчи должно было быть совсем не сложно) и жуткий дисбаланс. И речь даже не о том, что игра не уравнивает бойцов с разными уровнями (что автоматически дает более прокачанному преимущество), а в банальной ущербности одних классов перед другими. Тамплиеры, например, вкладываются в броню – которая, как мы уже выяснили, не работает как должно – и посему испытывают сильный недостаток атакующих заклинаний. В то же время ассасины могут, укрывшись от вражеских атак фиолетовой маной, пополнять ее каждый ход за счет фишек других цветов, нанося одновременно с этим урон противнику и с легкостью выбивая себе дополнительные ходы. Так что мультиплеер оказывается далеко не подарком.



PUZZLE QUEST 2 – НЕ ИСПЫТАНИЕ, А РУТИНА, НУДНОЕ ПОВТОРЕНИЕ ОДНИХ И ТЕХ ЖЕ ДЕЙСТВИЙ С ОДНИМ И ТЕМ ЖЕ РЕЗУЛЬТАТОМ.

Обидно, конечно. Игровая механика-то здесь неплоха (даром что из первой Puzzle Quest перекочевала). Ее бы развить как следует – заставить адекватно работать защиту, умерить разрушительность заклинаний, сбалансировать классы, повысить сложность – и в PQ2 было бы интересно играть, даже несмотря на зубодробительно унылые диалоги и несуществующий сюжет. В той же игре, которую мы имеем, противники сопротивляются от силы уровня до 10-15, после чего картридж можно с чистой совестью отправлять на пыльную полку.

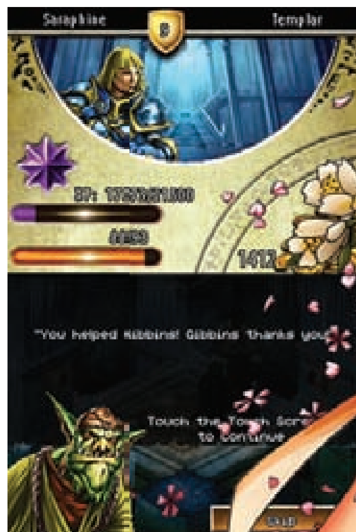
ОЦЕНКА 6.0

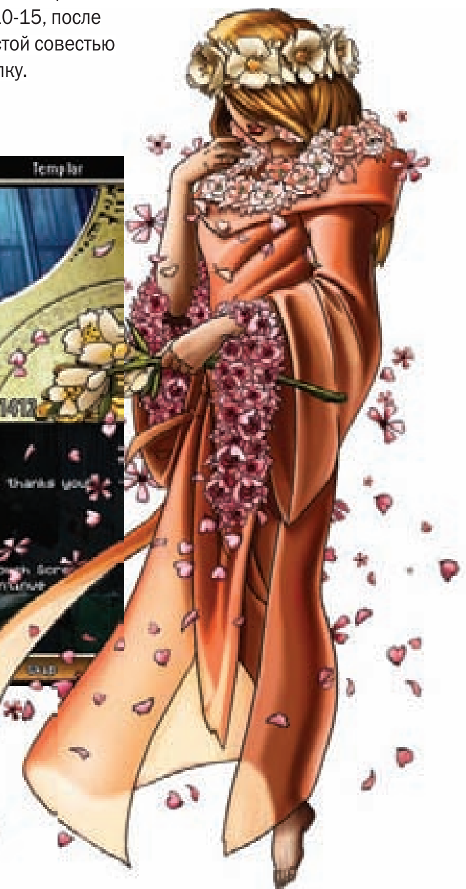


Вверху: Обыскав комнату, мы обнаруживаем в ней или скрытый клад, или засевшего в засаде противника, или ловушку. Ее можно обезвредить с помощью мини-игры, но это полезно делать только на низких уровнях (как на картинке), благо капкан наносит всего 5 HP перманентного урона.

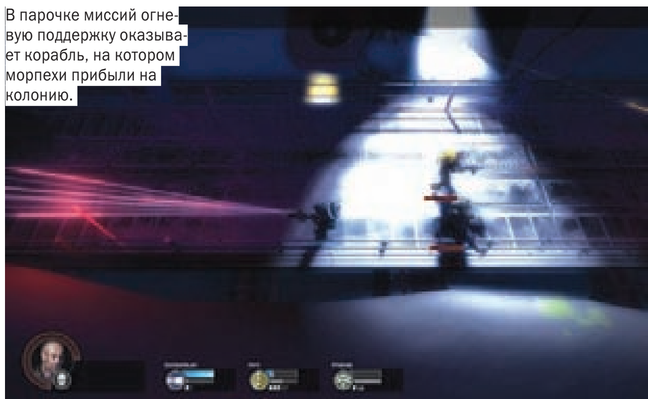


Вверху: Ассасин против тамплиера. Stealth, а затем чередование Stone Strike и Swift Strike с периодическим Sneak – у блондинки нет шансов. Ее щит и вовсе смехотворен: он дает ей лишние 10% шанса убавить урон от атаки ассасина.

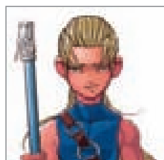




Вверху: Надеюсь, что у сценариста Puzzle Quest 2 сейчас горят уши. От стыда.


В парочке миссий огневую поддержку оказывает корабль, на котором морпехи прибыли на колонию.


Один из наших обстоятельно подготовился к обороне лифта.


Сергей Цилюрик

Alien Swarm

Valve известна своей поддержкой моддерского комьюнити: многие сотрудники компании были набраны непосредственно из прославившихся своими работами энтузиастов. Так произошло и в случае с командой Black Cat Games, ответственной за мод к Unreal Tournament 2004 под названием Alien Swarm.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
shooter.top-down.co-op
Зарубежный издатель:
Valve
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Valve
Требования к компьютеру:
3 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VRAM
Обозреваемая версия:
PC
Мультиплеер:
online co-op (до 4 игроков)
Страна происхождения:
США

ДАТА ВЫХОДА
уже в свободном доступе



Valve, как известно, четко обозначенных должностей за сотрудниками не держится – возможно, именно поэтому, работая параллельно над дилогией Left 4 Dead и Portal 2, авторы Alien Swarm могли потихоньку выкраивать время для переделки своего детища на движке Source. То, что у них в итоге вышло, вполне сошло бы за отдельную игру из разряда тех, что продаются на XBLA долларов за 5-10, но Valve решила на такие мелочи не размениваться и выпустила Alien Swarm как совершенно бесплатный релиз – скачивайте, мол, на здоровье. Что ж, спасибо!

Alien Swarm под Source заметно отличается от оригинала под UT2k4: сменилась перспектива с абсолютно вертикальной на чуть более изометрическую, а максимальное число игроков уменьшилось вдвое. Изменения только к лучшему: как уже показала Left 4 Dead, отряд из четырех всяко более сплочен, нежели большая команда, а новый ракурс камеры позволяет смоделировать декорации с гораздо большей детализацией. Впрочем, здешнюю графику все равно можно назвать скорее условной.

Alien Swarm состоит из одной лишь кампании на семь карт, на которую по неопытности можно потратить вечер. Со знанием же дела она с легкостью проходится за час. Мало? Попробуйте получить все 64 ачивмента, требующие прохождения на всех уровнях сложности (на самом высоком нередки случаи, когда весь отряд гибнет за полминуты), выполнения спидранов на всех картах, овладения всеми видами оружия и проявления прочих чудес командной работы. А когда и это надоест, можно переходить на созданные пользователями карты: Valve в своих лучших традициях выпустила SDK одновременно с игрой, и уже через неделю-две появилось свыше десятка любительских уровней (из них, правда, не было ни одной полноценной кампании, но этого и не стоило ждать).

Суть игры довольно проста: есть четверо морпехов в скафандрах, есть сотни и тысячи кровожадных пришельцев. Параллели с фильмом «Чужие» напрашиваются сами собой, особенно ближе к концу кампании, когда из кладок яиц начинают лезть паразиты – ни дать ни взять фейсхаггеры! Восьмерка персонажей на выбор (каждый – со своим набором характеристик) разбивается на четыре класса – офицер (повышает атаку и защиту отряда), инженер (единственный из всех может получить доступ к различным необходимым для прохождения по сценарию терминалам), пулеметчик и медик (не нуждаются в объяснении). Также на выбор даются десятки видов оружия, большую часть которых, правда, нужно сперва открыть, накопив опыт за прохождение уровней. Грамотный выбор оружия и слаженная командная игра (осторожно, выстрелы по своим считаются!) – вот два главных фактора, определяющие успех в Alien Swarm.

Кооперативное прохождение и так красит любую игру – а Alien Swarm при этом создана исключительно для четверых, отлично сбалансирована и вдобавок ко всему бесплатна. Как можно устоять?

ОЦЕНКА 7.5



В бой с музыкой

Alien Swarm с Left 4 Dead роднит не только компания-разработчик и геймплей, завязанный на противостоянии четверки героев и полчищ монстров. Как и в зомби-шутере от Valve, здесь встречаются ситуации, когда игрокам приходится обороняться от нескончаемых орд чужих: в ожидании прибытия лифта, например, или защищая инженера, занятого взломом очередного терминала. И Alien Swarm позволяет самостоятельно выбрать музыку, которая будет играть во время каждой кульминации! Сойдет любая MP3-композиция из домашней аудиобиблиотеки – хоть одна, хоть несколько! Столь бесхитростное решение работает на ура – грамотно выбранная знакомая музыка очень положительно влияет на восприятие игры. Проверьте сами!

Динамичные сценки, не ограничивающиеся диалогами, показываются прямо поверх обычного интерфейса. Спрайты все те же, анимация простенькая, но сколько все-таки в них шарма!





Этночка

Disgaea Infinite

Какова целевая аудитория японских визуальных новелл с анимешными артами и тоннами текста? Какова целевая аудитория сериала Disgaea с узкоспециализированными пародийными отсылками и порогом для прокачки в 10000 уровней? В Nippon Ichi кто-то сложил два и два и придумал Disgaea Infinite!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
special.visual-novel
Зарубежный издатель:
NIS Amierca
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Nippon Ichi
Мультиплеер:
нет
Онлайн:
http://www.nisamerica.com/games/disgaeainfinite
Страна происхождения:
Япония

ДАТА ВЫХОДА
уже в продаже

Привет вам, мальчики и девочки. С вами снова распрекраснейшая демонесса Этна (которую вы, конечно же, помните – иначе готовьте вазелин и болеутоляющие!) с отличной новостью – вышла еще одна игра про замечательную меня! Она называется Disgaea Infinite и сделана как будто для самых ленивых из вас – для тех, кому не нравятся пошаговые битвы, куча нюансов боевой системы и бесконечная прокачка в не менее бесконечных данженах. Это – не TRPG, а визуальная новелла, где знай только листай странички диалогов и наслаждайся историей, не прилагая при этом почти никаких усилий. Ну, почти никаких: в DI огромное число сюжетных развилок, и вам нужно выяснить опытным путем, какие из них приведут к той или иной развязке. Единственная осязаемая задача – посмотреть все 14 концовок и собрать полную базу данных по персонажам, местам и любопытным явлениям нашего милого демонского мирка. Для фанатов – в самый раз!



Но и не без недостатков, конечно. Главную роль вот играю не я, а один из моих никчемных подчиненных – безымянный пингвин-принни. Из-за его болтливости (и еще нескольких гадостных личностей – героя третьей части, например) всем его сослуживцам грозит страшная кара, и он пытается предотвратить плохую концовку при помощи волшебных часов, позволяющих ему перематывать время назад и даже влиять на решения, принимаемые другими. Не верьте всему, что я говорю в этой игре! Не виноватая я!

Чтобы вы не путались, объясню. Каждый раз после прохождения (удачного или не очень) принни возвращается к исходной точке, с которой и началась вся катавасия. Потом он, используя часы, покидает свое тело и начинает следить за разными обитателями замка принца Лахарла (включая меня, бррр). Когда выбранный персонаж находится в замешательстве, принни может нагло вклиниться в ход его мыслей и заставить принять то или иное решение – тут-то сюжет и свернет в другую сторону. Понять, в какого персонажа когда стоит вселяться и какие варианты поведения выбирать, можно только экспериментально, и проматывать по сто раз одни и те же сценки для получения разных диалогов и концовок задолбаются даже самые верные поклонники.

С другой стороны, они-то как раз и будут вознаграждены по полной: в Disgaea Infinite отличные персонажи, искрометный юмор, перевод на пять с плюсом, классная озвучка и, конечно же, я. Для игры, которая продается вдвое дешевле обычных PSP-релизов, этого более чем достаточно!

ОЦЕНКА 6.5

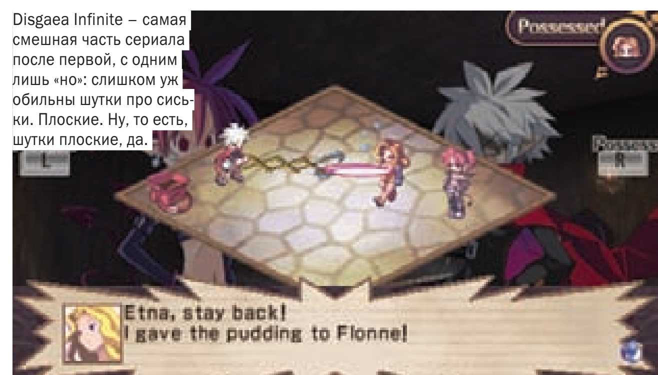
Ликбез!

Если вы по какой-то причине запутались во всевозможных «Дисгаях» (или, например, не читали мои статьи в прошлых номерах «СИ», негодяи!), внемлите. Сперва на PS2 вышли Disgaea: Hour of Darkness (там я на переднем плане, и игра – лучшая в мире) и Disgaea 2: Cursed Memories (там я появляюсь иногда – недостаточно часто, чтобы перебороть уныние новых протагонистов). Потом на PSP появился Afternoon of Darkness, порт первой части с целым новым сценарием, посвященным мне (вы все должны купить эту игру прямо сейчас); эта же версия посетила и DS (но там разрешение плохое и озвучка порезана). На PS3 была выпущена Disgaea 3: Absence of Justice (с графикой, достойной PSP, и практически вообще без меня), а недавно на PSP – Disgaea 2: Dark Hero Days (дополнительные сценарии – про тамошних бездарных героев, фу!). А еще я появляюсь в Phantom Brave, Makai Kingdom и Cross Edge!

Внизу: Споры бессмысленны: в первой Disgaea персонажи были самыми яркими и забавными. Infinite показывает, что и в самой Nippon Ichi это понимают.



Disgaea Infinite – самая смешная часть сериала после первой, с одним лишь «но»: слишком уж обильны шутки про сиськи. Плоские. Ну, то есть, шутки плоские, да.







Справа: Сюжету теперь уделяется значительно больше внимания. Хотя полноценных анимационных вставок все равно нет.



Евгений Закиров

DeathSmiles IIX

Успех первого выпуска DeathSmiles объяснить несложно: свежо, оригинально, сбалансированно и про кавайных ведьмочек с крылышками. Неудивительно, что сиквел тоже сразу полюбился японским геймерам и помог Microsoft продать немало Xbox 360.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360

Жанр:
shooter.scrolling.horizontal

Зарубежный издатель:
Cave

Российский дистрибьютор:
не объявлен

Разработчик:
Cave

Мультиплеер:
co-op, local/online

Обозреваемая версия:
Xbox 360

Страна происхождения:
Япония

ДАТА ВЫХОДА
уже в продаже

DeathSmiles IIX интересна в первую очередь тем, что это единственный данмаку (или буллет-хелл, кому как угодно) от Cave, который полностью отвечает стандартам современных домашних консолей. На другие порты с игровых автоматов ведь без слез не взглянешь: маленькое игровое поле, скромная графика, минимум деталей. А тут – на весь экран, с полигональными объектами, модными спецэффектами и даже захватывающими дух заставками перед битвами с боссами. В общем, выглядит впечатляюще. Но на этом достоинства не заканчиваются!

Сиквел демонстрирует впечатляющую работу над ошибками, учтены даже самые незначительные детали. А то, что в оригинале признали спорным, убрано совсем. Так, например, дизайнеры сделали шаг навстречу хорошему юмору (отсюда, например, Satan Claws, финальный босс), но избавились от совсем уж мрачных образов, вроде распятых людей, скелетов и прочего. Такое решение помогло, с одной стороны, сохранить близкое к оригиналу настроение, а с другой – привнести что-то новое.

Перестановки в геймплее тоже заметны невооруженным глазом. Из-за того, что объекты теперь полигональные и новые спецэффекты иногда мешают их разглядеть, само число противников заметно снизилось. Палитры атак не такие плотные, как раньше, зато чаще используется необходимость вести огонь на две стороны. Ведь это горизонтальный скролшутер, причем не совсем обычный. Скажем, стрельба назад осуществляется одной кнопкой, вперед – другой, специальная поглощающая атака – зажатием двух, причем необходимо учитывать направление. Управиться с этим на обычном джойпаде можно, но это сложно и требует лишних усилий. Лучше использовать аркадный стик, причем подойдет любой, хоть Mad Catz для Street Fighter IV.

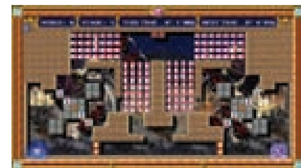
Прохождение стало заметно легче в том плане, что уклониться от разбросанных веером пуль теперь проще некуда, плюс дизайн локаций идеально подходит для широкоэкранных телевизоров с большой диагональю. Просторно! Однако смысл любого данмаку – накопить как можно больше очков, чтобы потом загрузить свои результаты в таблицу рекордов и хвастаться перед друзьями. Если такого желания нет, то соревновательный элемент разрешается вынести и на локальный уровень, играя с другом на одном экране. Можно, кстати, попробовать найти желающих и в Xbox Live, хотя в этом случае лучше приготовиться к тому, что играть придется с настоящими профессионалами, которые могут пройти все уровни не то что ни разу не воспользовавшись Continue, но и не потеряв ни одной жизни.

Обидно только, что в случае с DeathSmiles IIX компания Cave решила использовать ограничение по регионам. Вероятно, западный релиз все же планируется, хотя европейцам от этого ни горячо, ни холодно – в наших краях данмаку почему-то не в почете у щедрых издателей.

ОЦЕНКА 8.0

Ностальгия!

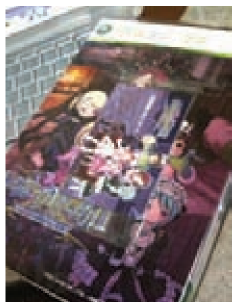
Для тех, кто играл в первую часть и хочет еще раз посмотреть на старые локации, предусмотрен Extra Mode. Это всего лишь мини-игра, пускай и очень забавная. Спутнику девочек (сове, дракончику, ангелочкам и т.д., у каждой героини есть уникальный «сателлит») надо пройти несколько десятков уровней, отскакивая от стен таким образом, чтобы попасть в один из порталов. Это очень просто, но интересно. И помогает расслабиться, развеяться после всех этих розовых пуль веером и бомбежек на весь экран.



Справа: В отличие от первой части, здесь нельзя выбирать последовательность прохождения уровней.

Переплати и будь счастлив!

В ограниченный тираж DeathSmiles IIX вошло совсем мало бонусов. Так, желающим заплатить за двадцатиминутный шутер почти в два раза больше был предложен диск с саундтреком и другое оформление коробки. А тем, кто решился сделать предварительный заказ, подарили карту с кодом на скачивание ремиксов. Негусто, Cave!









Слева: Различных режимов игры множество. В основном, правда, все изменения касаются баланса, и их трудно будет заметить неподготовленному игроку.



Евгений Закиров

Espgaluda II Black Label

Разговоры про данмаку – или буллетхелл-шутеры – в последние годы заметно поутихли. Еще бы! Ведь все новинки и без того редкого жанра выходят исключительно на Xbox 360, причем подавляющее большинство – только в Японии. К счастью, последнее обстоятельство не всегда оказывается помехой.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360
Жанр: shooter.scrolling.vertical
Зарубежный издатель: Cave
Российский дистрибьютор: не объявлен
Разработчик: Cave
Мультиплеер: co-op, local
Обозреваемая версия: Xbox 360
Страна происхождения: Япония

ДАТА ВЫХОДА уже в продаже



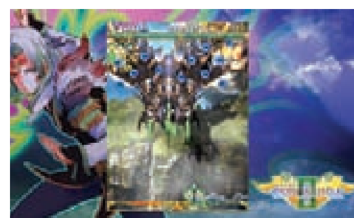
Первый выпуск Espgaluda был наверняка знаком владельцам PS2. О нем могут напоминать либо мозоли на пальцах, либо специально купленный по случаю аркадный стик, с тех пор так и оставшийся пылиться в шкафу, а то и какое-нибудь личное достижение, снятое на видео и загруженное на YouTube. Причем больше повезло тем, кто на волне всеобщего увлечения раскошелился на лицензионную версию, потому что сейчас ее можно продать за огромные деньги – фанатов, ценителей и просто коллекционеров найдется достаточно.

В общем, успех оригинальной игры был колоссальным. Про сиквел так сказать нельзя. Как-то получилось, что он попал под тень консольного релиза Mushihime-sama Futari и остался не у дел – ни тебе хороших продаж, ни высоких оценок, ни горячей любви фанатов. Вместе с тем, в рамках жанра это все еще один из самых сильных данмаку и интереснейшая игра от Cave, компании, которая фактически в настоящее время этот самый жанр держит целиком на своих плечах.

Как и положено, в релиз для Xbox 360 вошло сразу несколько режимов игры, причем представлены они в двух вариантах – стандартном и дополненном, так называемом Black Label. Нетронутая версия с аркадных автоматов тоже присутствует, как и Arrange-режим, однако основной интерес представляет все же слегка подправленный вариант, предназначенный исключительно для консолей. Как и в любом вертикальном скролшутере, на одном экране здесь умещаются десятки противников, которые сыплют сотнями разноцветных прожектайлов. От этих пуль надо либо уклоняться, либо превращать их в изумруды, используя специальную атаку. Последний вариант предпочтительнее, потому что за это дают больше очков, но и сложнее, ведь перед смертью противник может выстрелить последней палитрой зеленых пуль, которые будет сложно разглядеть во всей этой кутерьме. К счастью, в игре предусмотрена система Guard Barrier, т.е. перед тем как использовать мощную атаку, можно создать вокруг персонажа энергетический щит, поглотить пули и одним выстрелом очистить от них экран. Работает всего несколько раз, так что лучше приберечь такую мощную атаку для боссов! После прохождения всех шести уровней будет предложено сохранить свои результаты и поделиться ими с другими игроками. Таблица рекордов у каждого режима своя, хотя организована она везде одинаково: можно загружать записи прохождения любого участника, добавить его в друзья или отправить ему сообщение.

Визуально Espgaluda II не производит сильного впечатления. Для консольного релиза не стали перерисовывать графику, хотя кое-где добавили трехмерных моделей и незначительных деталей. Жаловаться на устаревшую визуальную часть, впрочем, смысла не имеет. В конце концов, оригинальная версия для игровых автоматов сегодня выглядит совсем архаично. Да и потом, кто будет успевать смотреть на графику в общем? Все внимание на зеленые пули! Они собираются напасть!

ОЦЕНКА 7.5

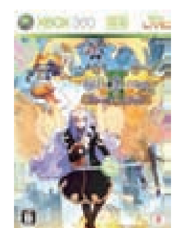


Вверху: Фон можно поменять прямо во время игры. Или настроить так, чтобы он менялся автоматически.



Вверху: При желании изображение можно наклонить. Игровой экран от этого больше не станет и удобства тоже не прибавится.

Известно, что в играх для Xbox 360 не всегда используется региональная защита. И хотя японские релизы, в отличие от китайских, в подавляющем большинстве не могут запускаться на европейских и американских консолях, иногда все же встречаются исключения, причем где не ждали. Так, компания Cave еще до выхода Espgaluda II на Xbox 360 заявила о том, что намерена снять все региональные ограничения со стандартной версии игры. То есть коллекционное издание все-таки будет работать только на японских консолях, а вот стандартное – на всех. Так и получилось. Так что попробовать свои силы в Espgaluda II Black Label может каждый, надо только заказать игру в каком-нибудь интернет-магазине. Стоить она будет около семидесяти долларов, но тут уж ничего не поделаешь – это стандартная цена для всех данмаку. Кстати, обычное издание все-таки содержит приятный сюрприз, а именно диск с саундтреком. Щедро!





Артём Шорохов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.stealth
Зарубежный издатель:
505 Games
Разработчик:
Artificial Mind and Movement (A2M)
Мультиплеер:
team_based (online)
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Страна происхождения:
Канада

ДАТА ВЫХОДА:
уже в продаже



Naughty Bear

Жили-были на своем Идеальном Острове милые игрушечные медвежата... Но нашелся тот, кто знает, что за идиллическим фасадом скрывается гнилое плюшевое нутро. Сегодня он готов вспороть нитки и пустить вату. Приложить опилками о стол. И пуговицу натянуть на хвост.





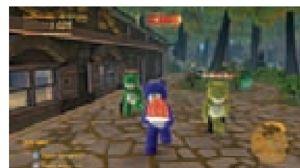
Mythical "Unibear" spotted in wild

Sunbeam attacked by giant Sand Dolphin!

Идея у Naughty Bear есть, этого не отнять. Игровая система тоже есть, и весьма продуманная – 37 страниц цифрового мануала настаивают. Беда в том, что для простой зачистки территории поначалу достаточно носиться как угорелый с первой попавшейся доской в лапах и лупить всех встречных-поперечных одной кнопкой, не особенно задумываясь о хитросплетениях авторского замысла. И это многих сбивает с толку: игра кажется поверхностной и глупой, даже примитивной. Со временем, конечно, «подготовительная» фаза заканчивается и все медленно встает на места: и врагов уже на раз-два не закликаешь, и условия для завершения уровня становятся все изощреннее, а значит, возникает необходимость в том, чтобы играть «по правилам». Впрочем, не обольщайтесь, Naughty Bear – отнюдь не Metal Gear и не Manhunt, как бы ни хотелось провести этакую параллель. Хоть она и настаивает на том, чтобы вести себя скрытно, прятаться в кустах, выманивая и пугая «добрых» медвежат, методично вспарывая им нитки, перед нами все-таки игра про набор очков. Герой не движется к цели , не преодолевает препятствия, он, по сути, лишь крутится по «аренам», выполняя абстрактные «челенджи», зачастую не слишком изобретательные. Такая организация геймплея хороша для аркадных залов, но мало востребована в уютном домашнем гейминге. Авторы уверены, что создали добротную площадку для залихватских соревнований «Кто больше наберет очков?», и в это очень хочется верить, ведь обещает игра действительно нечто интересное, но... Сумбурная и неудобная, она раскроется лишь перед тем, кто засядет разбираться в ней всерьез. А слабая даже по меркам Wii графика (или, правильнее будет сказать, «техническая реализация»), провисающее вступление и частая повторяемость однотипных действий никак этому не способствуют. Потому-то сама по себе достаточно любопытная задумка, скорее всего, так и не доберется до своего ценителя. Ее могло бы спасти то, что порой встречается у иных бюджетных игр, – та увлекательность, когда вопреки всему не хочется отрываться от геймпада. Но увы, Naughty Bear – скучная и вялая, невзирая на все свои немногочисленные достоинства и шикарные трейлеры.

ОЦЕНКА 6.0

Снабжена Naughty Bear и мультиплеером – не бог весть что, но есть парочка любопытных режимов.

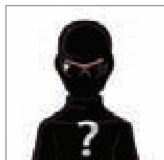




Среди источников своего вдохновения разработчики называют не только Manhunt, но и почему-то GTA, PGR и Trials HD.



Плохому Мишке все равно, кого макать головой в унитаз – хоть спецназовца, хоть ниндзя, хоть пришельца с далекой звезды. Главное – очки!



Семен Кобылин

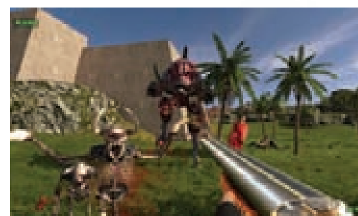
TOP 5: УЛЬТИМАТИВНОЕ ОРУЖИЕ

Что круче – шотган или рокет-лончер? Мы вспомнили все крутые пушки из компьютерных и видеоигр и составили хит-парад самых узнаваемых и эффективных. Наслаждайтесь.

5

Shotgun

Список игр, в которых есть дробовик, можно продолжать практически до бесконечности. Небольшой радиус поражения и огромный урон – типичные характеристики «шотгана», и именно они делают его достойным упоминания в топ-5 самых крутых пушек. В конце концов, кто больше впечатляет: сидящие в безопасном месте и осторожничающие снайперы, постреливающие из-за укрытий любители точности с их автоматами или же бешеные храбрецы, выпрыгивающие из-за угла и сносящие врагу в упор полголовы из двустволки? То-то же!

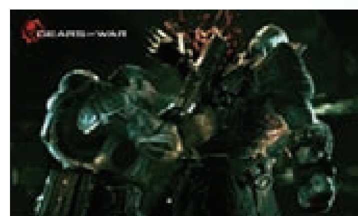




4

Lancer (Gears of War)

Облагородить охаянные чуть выше автоматы оказалось по зубам дизайнерам из Epic: они просто взяли и скрестили их с бензопилами. Получившийся в итоге Lancer – едва ли не самое узнаваемое видеоигровое оружие 2000-х: разве ж можно, играя в Gears of War, удержаться от садистского удовольствия разрезать врага на две окровавленные половинки?

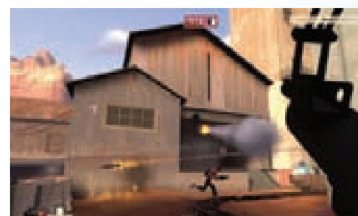




3

Rocket Launcher

Базука используется заметно реже, нежели дробовик – во многом из-за гораздо большей разрушительности. Нужно быть осторожным, чтобы не оттяпать себе ноги – хотя многие, пренебрегая этим, взмывают в небо с помощью рокет-джампов, давно уже ставших обязательным элементом игровой механики большинства не претендующих на чрезмерную серьезность мультиплеерных шутеров. Впрочем, даже и без них все прекрасно: ракеты, взрывы, разрушения и зрелищность.

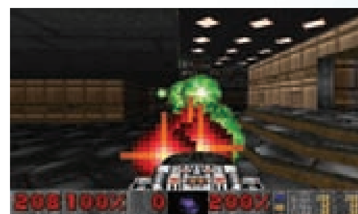




2

BFG 9000/10k (Doom/Quake)

Самое крутое оружие в игре, ставшей основоположницей важнейших канонов жанра FPS, не могло не попасть в этот список. Долой политкорректные эфвемизмы – это Big Fucking Gun, пушка, мощь которой не описывается цензурными словами. Одного заряда достаточно, чтобы целая комната врагов растеклась в кровавые лужицы. BFG – это оружие массового поражения, этакий прототип портативной ядерной боеголовки из Fallout и ультимативный аргумент в любом десматче.

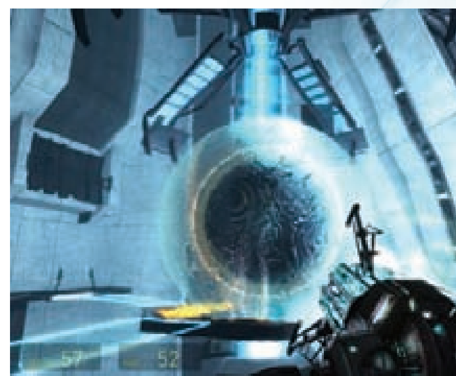




1

Gravity Gun/Portal Gun

Стоит признать: ни то, ни другое – не пушки вовсе. И названия у них другие – Zero Point Energy Field Manipulator и Aperture Science Handheld Portal Device соответственно. И выглядят они далеко не так впечатляюще, как та же BFG-9000. Их «изюминка» кроется в другом: они меняют наше представление об оружии в целом. С гравипушкой смертельно опасным может стать абсолютно любой объект: кусок арматуры, ящик, нож от циркулярки – даже столь типичные для шутеров взрывоопасные бочки перестают быть стационарными и превращаются в наших руках в этакие гранаты-переростки. А портальная пушка и вовсе позволяет манипулировать пространством. Представляете себе ситуацию, когда под противником появляется пропасть, или, наоборот – когда с из внезапно появившегося на потолке портала на него обрушивается здоровенный объект? Порталы – настолько мощное оружие, что оно не появлялось ни в одном шутере!



НАСТОЯЩЕЕ СУПЕРОРУЖИЕ ДЛЯ БОРЬБЫ С ПРЫЩАМИ:

ГАРНЬЕР ЧИСТАЯ КОЖА АКТИВ ЭКСФОПРО





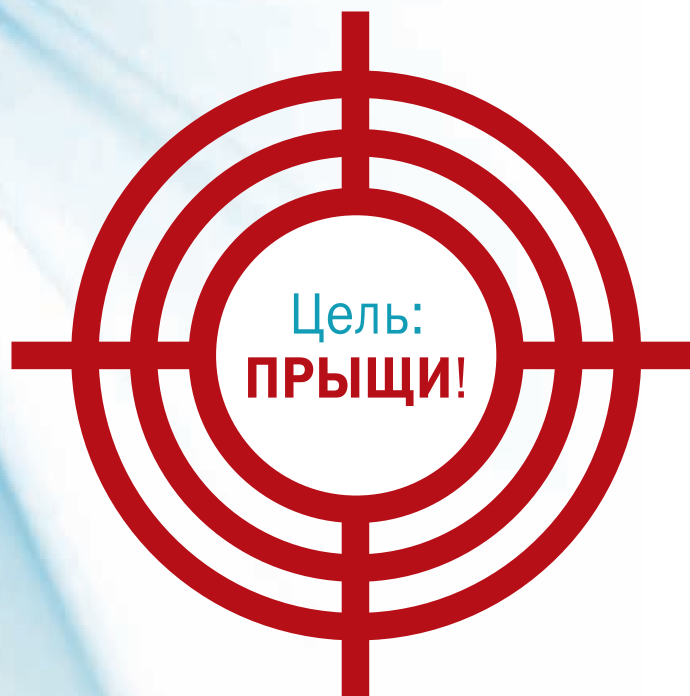
1. Чистая Кожа Актив ЭксфоПро от Гарньер – это революция в современном уходе: новое высокотехнологичное оружие для борьбы с прыщами и следами от них.

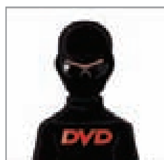
2. Интенсивно отшелушивает мертвые клетки и сокращает выработку кожного жира, который является главной причиной возникновения прыщей.

3. Благодаря насадке со щетинками и формуле, обогащенной натуральными ингредиентами, обеспечивает профессиональную технику очищения.

4. Черные точки словно выталкиваются изнутри, у прыщей и следов от них – никаких шансов.

5. ЭксфоПро Гарньер Чистая Кожа Актив – настоящее супероружие, без которого не обойтись в войне с проблемами кожи.





Борис Хохлов

ДОМАШНЕЕ ВИДЕО

Другие обзоры вы найдете в журнае «Total DVD»



ФИЛЬМ
THE MATRIX/ THE MATRIX RELOADED/ THE MATRIX REVOLUTIONS
1999/2003/2003, 137/139/130 МИНУТ

РЕЖИССЕР:
Ларри и Энди Вачовски
В РОЛЯХ:
Киану Ривз, Лоуренс Фишберн, Кэрри-Энн Мосс, Хьюго Уивинг

ДИСК
UNIVERSAL PICTURES RUS, 3XBLU-RAY

ВИДЕО:
2,35:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DD 5.1 русский (дубл., 640 Кбс), Dolby TrueHD английский, DD 5.1 английский (640 Кбс), DD 5.1 венгерский, DD 5.1 польский, DD 5.1 тайский, DD 5.1 турецкий («Матрица 2-3»), DD 5.1 чешский («Матрица 2-3»), DD 2.0 турецкий («Матрица»), DD 2.0 чешский («Матрица»)
СУБТИТРЫ:
рус/англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
3x1450 рублей

Blu-ray ЛУЧШЕЕ

БОНУСЫ

Матрица
Текстовое вступление от братьев Вачовски
4 аудиокомментария
Функция U-Control
Загружая Матрицу (123 минуты)
Фильмы о фильме (43 минуты)
Рассказы о съемках отдельных сцен (23 минуты)
Ролик о создании Bullet Time (7 минут)
Ролик о концепции «Матрицы» (12 минут)
Музыка из фильма
Видеоклип
Трейлеры

Матрица: Перезагрузка
Текстовое вступление от братьев Вачовски
2 аудиокомментария
Функция U-Control
Фильмы о фильме (122 минуты)
Рассказы о съемках автомобильных погонь (87 минут)
Рассказы о поединке в чайной (7 минут)
Рассказ об игре Enter the Matrix (29 минут)
Отрывки из игры (43 минуты)
Видеоклип
Трейлеры

Матрица: Революция
Текстовое вступление от братьев Вачовски
2 аудиокомментария
Функция U-Control
Фильмы о фильме (270 минут)
Трейлеры



› Матрица Трилогия

Компьютерный хакер по прозвищу Нео (Ривз) узнает, что мир, в котором мы живем, нереален – он создан Матрицей, чтобы контролировать людей, которые на самом деле давно уже превратились в своеобразные батарейки для вышедших из-под контроля машин. Вместе с другими участниками сопротивления Нео учится управлять виртуальной реальностью Матрицы, а также противостоять ее агентам, без устали охотящимся за бунтовщиками.

Четыре года с появления первой части «Матрицы» до выхода второй были наполнены настоящей киноманской эйфорией – о «Матрице» говорили все. Обсасывали ее идеи, обсуждали видеоряд, смаковали с большим вкусом составленный саундтрек, вышедший аж в нескольких частях… Это было настоящее Событие – редкий пример тотальной синергии между мейнстримом и «умным» кино, в котором по-гонконгски смачный мордобой соседствовал с упрощенной, но философией и небанальными мыслями по поводу места человека в этом мире. Под занавес XX века появился фильм, который подвел под ним жирную черту и задал новый стандарт для века наступающего, – и, как вы знаете, картин, эксплуатирующих находки «Матрицы» или же просто сделанных «под нее», тут же появилось несметное количество.

А потом появилось сразу два сиквела – долгожданные и оттого не провалившиеся в прокате, но несказанно расстроившие многих поклонников оригинальной ленты. Братья Вачовски банально перестарались – усложнили сюжет до состояния неразборчивой невнятицы, а экшн раздули до таких масштабов, что даже рукопашные схватки пришлось дорисовывать на компьютерах (а ведь нарисованный человек режет глаз своей неестественностью намного сильнее, чем какой-нибудь звездолет!). В итоге фильм получился суетливый, путаный и, что самое плохое, утомительный и скучный. И если полгода между премьерами второй и третьей части поклонники рьяно обсуждали предполагаемый финал и делились трактовками происходящего – невероятными, но очень часто довольно гладко ложащимися на сюжет, то после выхода «Революции» (еще более слабой, чем «Перезагрузка», и сводящей все к наиболее очевидной религиозной трактовке) волна интереса к «Матрице» быстро схлынула.

В любом случае, творение братьев Вачовски невозможно переоценить – они не просто создали популярный культ, они доказали, что развлекательное кино может быть штучным, авторским, и попутно практически с нуля (да-да, кое-что постановщики все-таки позаимствовали из «Темного города» Алекса Пройяса) изобрели новый, необычайно выразительный киноязык, из которого выросло целое поколение современных «летних» блокбастеров. Жаль, что в сиквелах братья не остановились на достигнутом и замахнулись на еще одну «перезагрузку и революцию». Лишнее доказательство тому, что не стоит чинить то, что не сломано.

КОММЕНТАРИЙ

АРТЁМ ШОРОХОВ



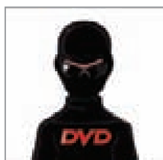
«Матрицу» полюбил весь мир, а уж самые близкие к виртуальной реальности люди – геймеры – прониклись ее идеями особенно сильно. Но амбициозная MMO не прижилась, a Enter the Matrix от Дэвида Пэрри расстроила отсутствием полюбившихся героев. Одна отрада – The Matrix: Path of Neo, незаурядный beat'em up с незавидной судьбой и культовой славой.

ДИСК

Все три части «Матрицы» демонстрируют более-менее одинаковое качество картинки – вполне достойное разрешение и, к сожалению, «зерно», которое почти не заметно в дневных эпизодах, но в темных сценах усиливается. Русские звуковые дорожки незначительно, но все-таки очевидно уступают в качестве оригинальным в Dolby TrueHD – последние лучше всего передают и музыку и многочисленные пространственные эффекты и очень реалистичны по качеству звучания. Бонусов на каждом диске безумное количество, однако переведены далеко не все (например, аудио- и видеокомментарии остались без русской поддержки полностью). **СИ**

ВЕРДИКТ ФИЛЬМ **8** | ВИДЕО **8** | ЗВУК **9** | БОНУСЫ **9** | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **8**

Главный и, пожалуй, единственный существенный минус этих замечательных релизов – неполный перевод бонусов.



Эдуард Шиндяпин



Blu-ray НОВИНКА

ДИСК UNIVERSAL PICTURES RUS, BD50

ВИДЕО:
2,35:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DD 5.1 русский (дубл., 640 Кбс), DTS-HD MA 5.1 английский, DD 5.1 шведский, DD 5.1 норвежский, DD 5.1 японский
СУБТИТРЫ:
рус/англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
1350 рублей

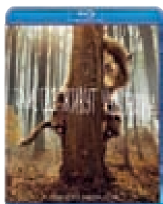
› Там, где живут чудовища

ФИЛЬМ WHERE THE WILD THINGS ARE 2009, 101 МИНУТА

РЕЖИССЕР:
Спайк Джонзи
В РОЛЯХ:
Макс Рекордз, Кэтрин Кинер, Марк Руффало

БОНУСЫ

Документальный фильм от HBO (13 минут)
Мини-фильм по книге М. Сендака (23 минуты)
Короткометражки о съемках (34 минуты)



Девятилетний Макс, обидевшись на родных за то, что те его игнорируют, садится в лодку с парусом и отправляется куда глаза глядят. Волны прибивают суденышко к берегу, недалеко от которого, в лесу, живут самые настоящие чудовища – высотой в два человеческих роста, мохнатые и зубастые. Чтобы не быть съеденным, мальчик объявляет себя их правителем, и первым его указом становится призыв веселиться до упаду. Монстры не против, однако тлеющие в их головах разногласия грозят расстроить планы Макса по созданию оазиса благоденствия.

Картина, поставленная по книге Мориса Сендака, на которой выросло не одно поколение американцев, рассчитана на совершенно определенную аудиторию (вспомним возраст главного героя), но вопросы поднимает совсем не детские. Вероятно, осознавая это, поначалу авторы переминаются с ноги на ногу и словно боятся сказать лишнего. Но в итоге берут и формулируют тезисы о неизбежности конфликта в отдельно взятом сообществе и о тщетности поиска счастья, устраивающего абсолютно всех, максимально прямолинейно, если не сказать агрессивно. Причем выводы эти излагаются скопом и почти вплотную к финалу, поэтому не то что ребенок – даже взрослый не успеет оценить ход мыслей сценаристов. Подобная забота о правильном этическом воспитании школьников приводит к тому, что в памяти остаются лишь дико симпатичные полуживотные, напоминающие одновременно творения Джима Хенсона (на студии его имени они и придумывались) и фантастических зверей из «Бесконечной истории». Как бы ни мудрствовал Джонзи, они стали единственным серьезным поводом обратить внимание на ленту, разрывающуюся между желаниями показаться и умной, и красивой.

ДИСК

Постановка изобилует темными сценами, поэтому железобетонная стабильность и абсолютная глубина черного цвета пришлись как нельзя кстати. В самых сложных отрезках четкость незначительно падает, но минус каких-то полбалла – тоже отличный результат. Некоторая сдержанность звукового оформления в первые минуты ленты позволила предположить, что разница между DTS-HD MA и дорожками в DD 5.1 не такая уж и принципиальная. Однако сцена со штормом заставляет резко изменить точку зрения. Меню статично, но озвучено. В бонусном разделе – горстка короткометражек, рассказывающих о работе над проектом, документальный «взгляд HBO на съемки картины» и кукольно-игровой мини-фильм «В жизни есть нечто большее», сценарий которого написан по другой книге Сендака. Перевод осуществлен субтитрами. **СИ**

КОММЕНТАРИЙ

АРТЁМ ШОРОХОВ



Оригинальная книга содержала всего десять предложений и «цепляла» юных читателей прежде всего интересными иллюстрациями. Полвека спустя мы получили еще один «набор картинок», не менее сказочных и не менее странных. А вместе с ним – и интерактивную версию классической истории, для тех, кто хочет лично примерить костюм Страшного Серого Волка.



ВЕРДИКТ ФИЛЬМ **6** | ВИДЕО **9** | ЗВУК **8** | БОНУСЫ **6** | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **7**

Лента откровенно «грузит», хотя технически она безупречна, о чем и свидетельствует этот замечательный диск.

WIDESCREEN

Главные кинопремьеры сентября



Артём Шорохов





Обитель зла 4: Жизнь после смерти



RESIDENT EVIL: AFTERLIFE

РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА: 9 сентября 2010 года
ЖАНР: боевик, фантастика, хоррор
РЕЖИССЕР: Пол У. С. Андерсон
ПРОДЮСЕРЫ: Пол У. С. Андерсон, Джереми Болт
В РОЛЯХ: Милла Йовович, Эли Лартер, Вентворт Миллер, Сиенна Гиллори
ПРОИЗВОДСТВО: Германия, США, Великобритания

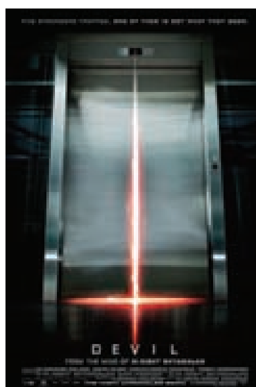
в кино с 9 сентября

Элис (Милла Йовович) и прочие выжившие отправляются в кишащий живыми мертвецами Лос-Анджелес, где, объединившись с группой Криса Редфилда (Эли Лартер), они дадут бой корпорации Umbrella, ответственной за разработку и распространение опасного зомби-вируса.

Прежде всего, четвертый фильм интересен возвращением в режиссерское кресло Пола Андерсона, до сих пор приложившего руку лишь к первой части цикла, по сию пору считающейся лучшей, даже несмотря на более высокие сборы каждого следующего сиквела. Во вторую очередь новая «Обитель зла» интригует тем, что это первый после «Аватара» боевик, полностью снятый на камеры Sony Fusion, что выгодно отличает ленту от сонма тех постановок, где пресловутое 3D «дорисовывалось» на этапе постпродакшена.

Наконец, третья (и главная для геймеров) наживка – плотное сотрудничество киношников с разработчиками Resident Evil 5, в любви к которой недавно признавались продюсеры ленты. Так, объявлено, что ряд сценарных и художественных решений перекочевал на широкий экран прямиком из офиса Capcom. В том числе и больший акцент на экшн. **СИ**

Дьявол



DEVIL

РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА: 23 сентября 2010 года
ЖАНР: фантастика, триллер, хоррор
РЕЖИССЕР: Джон Э. Даудл, Дрю Даудл («Карантин»)
ПРОДЮСЕРЫ: М. Найт Шьямалан («Шестое чувство», «Знаки»), Сэм Мерсер («Шестое чувство»)
В РОЛЯХ: Крис Мессина («Джули и Джулия: готовим счастье по рецепту», «Вики Кристина Барселона»), Джеффри Аренд («500 дней лета»), Бояна Новакович («Затащи меня в ад»), Дженни О'Хара («Таинственная река»), Джейкоб Варгас («Смертельная гонка»)
ПРОИЗВОДСТВО: США

в кино с 23 сентября

Пятеро не знакомых друг с другом людей оказываются запертыми в лифте офисного небоскреба и вскоре начинают подозревать, что один из них – дьявол в человеческом обличии…

Пускай у Найта Шьямалана в последние годы никак не ладятся сценарии, и оттого не ладятся и отношения с критиками и зрителями, одного у самого известного индийского режиссера не отнять: его сценарные идеи всегда хороши. И потому скромный по голливудским меркам (бюджет, по слухам, всего 10 млн) «Дьявол» интригует больше, чем любая авторская работа опального мэтра, ведь и сценарий, и режиссура – в чужих руках, а значит, и спрос – с автора «Леденца» и «30 дней ночи» да с постановщиков «Карантина». А это уже хорошая заявка на клаустрофобный мистический триллер о группе людей, столкнувшихся с неизвестным в чрезвычайно стесненных обстоятельствах. Скептики, возможно, вспомнят печально известную ленту Всеволода Плоткина, собранную по схожей идее «неизвестный маньяк в лифте», но оптимист обязательно возразит: мир знает примеры успешных психологических триллеров о людях в замкнутом пространстве, а значит, есть шанс и у «Дьявола». **СИ**



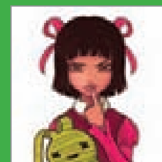
Крис и Клэр Редфилды, брат и сестра. Заодно вернется и Джилл Вэлентайн.



Все пятеро в сборе. Один из них – Сатана.

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



Наталья Одинцова



Вверху: Кацуми Энами нарисовала персонажей Baccano! первой – выступила иллюстратором оригинальных «ранобэ». В прошлом году она издала артбук, в котором были как уже знакомые фэнам работы, так и короткая история о Чеславе (разумеется, с картинками). Как и других японских художников, Энами привлекают для сотрудничества игровые издательства – например, она придумала дизайн героев Star Ocean IV.

Baccano!

Пока Радик Валентинов набирается сил для новых «Банзаев», я расскажу вам – а кому-то, возможно, напомню – про относительно давний сериал, название которого для итальянского уха звучит как шум веселой вечеринки. Создатели, правда, остановились на несколько другом переводе – «суматоха» или «переполох». Досматриваешь Baccano! до конца и понимаешь – отлично подходит.

Если верить знатокам американского сленга, словом pussyfoot в 30-е годы обозначали не только людей по-кошачьи осторожных, но и поборников сухого закона. На трансконтинентальном экспрессе под названием Flying Pussyfoot, который в 1931-м следует из Чикаго в Нью-Йорк, по иронии судьбы хватает тех, кто, скорее всего, на подпольной торговле спиртным наживается, – мафиози из клана Руссо задумали провернуть небольшое дельце. Но Baccano – не только о них. Как бы ни был фееричен в своем безумии главарь Ладд Руссо, любитель одеваться в белое, потому что на белом кровь выглядит еще более ослепительно красной, он – всего лишь один из многоликой череды персонажей. И далеко не со всеми из них знакомство состоится – а в отдельных случаях продолжится – на борту поезда. И даже не всегда – в 1931-м.

Бывают истории, приобщаясь к которым, как будто постоянно переключаешь каналы. Вот показали отрывок из жизни одного героя, вот поведали, что в этот момент стряслось с другим, вот заострили внимание на следующей парочке действующих лиц. Главную роль передают по кругу, точно эстафетную палочку, чтобы общая картина происходящего в итоге выглядела более полной. В трансляции из «здесь и сейчас» нередко вклиниваются записи из прошлого или будущего – моменты, которые повлияли на развитие сюжетных линий или произойдут в результате какой-то цепочки событий.

Также и в Baccano – что ни серия, то возможность подглядеть за тем, как

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Baccano!
Формат:
ТВ, 13 серий; OVA, 3 серии
Режиссер:
Такахиро Омори
Студия:
Brain's Base
Наша оценка:
настоящее гангстерское аниме



Справа: В таком виде Зак и Мирия совершают одно из своих самых дерзких ограблений.



Вверху: Что делают гангстеры в Baccano? Много стреляют, много дерутся, промышляют шантажом и с радостью отдыхают от всей этой суматохи, когда выдастся свободная минутка.

идут дела у самых разных персонажей. Главное отличие от телевизионного «Доктора Хауса» с Хью Лори или цикла «Песнь льда и пламени» Джорджа Мартина заключается в том, что о будущем, настоящем и прошлом здесь рассказывают параллельно, изощренно жонглируя зарисовками из калейдоскопа жизней. Иногда вроде бы соблюдают хронологическую последовательность: например, сперва Flying Pussyfoot покажут на вокзале в Чикаго, потом в вагоне-ресторане пассажиры перескажут друг другу страшилку в духе историй о Черной Простыне, и только спустя какое-то время будут обнаружены тела зверски убитых кондукторов. Но когда того требует интрига, порядок нарушается: то, что произошло в самом начале путешествия, могут показать после сцены, описывающей события следующего дня. В промежутках постоянно вклиниваются другие эпизоды – как в 1930-м безымянный старикан-алхимик воспроизводит формулу эликсира бессмертия, не зная, что безымянные гангстеры вот-вот спалят его жилище; как в 1932-м Ева Женуар, дочь богатых родителей, приходит к журналистам в поисках сведений о пропавшем брате; как снова в 1930-м Фиро, недавно принятый в клан каморры (неаполитанской мафии), останавливает уличных грабителей, готовых отобрать у алхимика то немногое, что ему удалось уберечь от огня. Во всех этих историях флэшбеки или флэш-форварды – тоже дело обыденное, и с каждой новой серией все лучше понимаешь малышку Кэрол из первого эпизода. По замыслу, она, точно так же, как и зритель, складывает воедино разрозненные сведения о разных людях, чтобы получить одно непрерывное повествование.

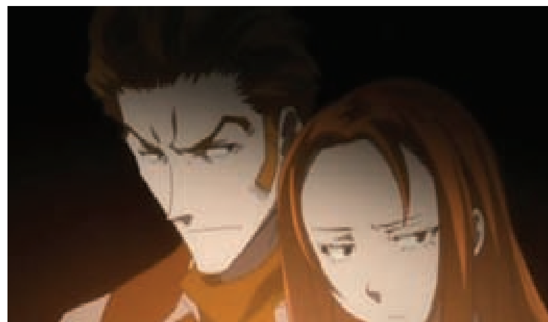
Узнав, что в Baccano показана, главным образом, Америка начала 30-х (хотя здесь есть и эпизод о морском путешествии алхимиков в XVIII веке, и сцены из конца 20-х), рассчитываешь увидеть что-то в духе «нуарных» кинолент. Героев вроде Сэма Спейда или Филиппа Марлоу – не всегда высокоморальных, зачастую циничных и при этом соблюдающих собственный кодекс чести. Города, в которых царят безнадежность и беспредел – миром правят сильные, и в первую очередь это крестные отцы мафиозных кланов. Прокуренные бары, автоматы Томпсона, черные костюмы в белую полоску, крутящиеся рулетки и тазики с цементом, приготовленные для тех бедолаг, которых вот-вот скинут в воду.

И что самое интересное, очень многое здесь, в общем-то, присутствует. Дележка территории, приказы расправиться с неугодным субъектом, налеты на штаб-квартиры других семей, похищения средь бела дня, старинные локомотивы и автомобили. Но среди сумасшедших убийц, журналистов, шаблонных гангстеров и просто хороших парней не найти роковых женщин, частных детективов или полицейских, пытающихся противостоять мафии. И главное – в Baccano нет духа безнадежности, хотя калечат (так, чтоб от рук оставались кровавые ошметки) и убивают (так, чтоб мозгами жертвы заляпать всю стену) на протяжении всего сериала.

Дело не только в постоянных выходках Исаака и Мирии, двух шутов гороховых (по совместительству – грабителей со стажем). Их шутки – это, как ни крути, не комедийные номера из «В джазе только девушки»: иногда становится смешно, но рано или поздно устаешь и от театральных кривляний, и от навязчивого желания Мирии повторять за Исааком все реплики. Не списать все и на заслуженную кару, которая постигает отдельных отморозков вроде убийцы невинного старичка-кондуктора. Не объяснить и тем, что некоторые действующие лица просто не в состоянии испустить дух, даже если их переедут машиной или расстреляют в упор. Как и в «Горце», далеко не все испившие волшебного эликсира жизни в Baccano – божьи одуванчики, которые никогда не задумывались всерьез над идеей прибрать к своим рукам знания остальных бессмертных. Но на почти каждый эпизод с пытками или пожиранием чужой души найдется сцена, вселяющая уверенность, что в людях еще осталась человечность и готовность вступить в бой ради счастья других. Говорят, Рёго Нарита, автор «ранобэ» (коротких романов), которые легли в основу сериала, вдохновлялся фильмом «Неприкасаемые», хотя и в аниме подобные примеры можно отыскать без труда.

Ближе к концу, когда, казалось бы, с событиями 1930-го и 1931-го уже все ясно, и чехарда зарисовок интригует куда меньше, чем в первом десятке эпизодов, неожиданно представляют новых персонажей и по всем признакам готовят задел для последующего сиквела. Ларчик открывается просто: три последних серии в Японии выходили как OVA. Но лично меня больше устраивает объяснение, которое на последних минутах наглядно иллюстрируют для Кэрол, – истории с открытым финалом куда привлекательней тех, где под занавес не остается никаких секретов. **СИ**

Внизу: Исаак и Мирия в 1932-м добывают золото, а в 1931-м стращают попутчиков байками о чудовище, которое гоняется за поездами.





Умильную девчушку Кэрол не будут спасать от бандитов или уличных хулиганов. Ей расскажут, какими качествами должен обладать настоящий журналист.

Новости

Четверая серия второго сезона «Черного дворецкого» выйдет на DVD (третьем по счету) 24 ноября – и в довесок к ней на диск упакуют новую OVA под названием «Добро пожаловать к Фантомхайвам». За образец взяты «симуляторы знакомств» вроде выпусков Angelique. Пока описание сюжета звучит точь-в-точь как пересказ завязки подобной игры, и оттого нагоняет тоску, но если вспомнить, как персонажи Black Butler инсценировали «Гамлета» (а в особенности как топили Грелла-Офелию), то остается надежда, что события таки примут комедийный оборот.



Компания TBS, владелец японского телеканала TBS, сообщила, что в первом квартале текущего финансового года симпатичные школьницы-рокерши из аниме-сериала K-ON! принесли ей почти 20$ млн. Именно такой суммой исчисляется прибыль от продаж тематических товаров, вроде футболок, брелоков и значков, с изображением Мио и ее подруг.



Студия Shaft под присмотром Aniplex вскоре экранизует Kizumonogatari, роман-приквел к Bakemonogatari. Речь в нем пойдет о Синобу Осино, вампирше, которая выглядит как маленькая девочка. На деле ей не меньше пятиста лет, и когда-то люди боялись ее как огня.

Утада Хикару прощается, но не навсегда

В прошлом году одна из самых известных на Западе японских поп-певиц, Утада Хикару, отметила юбилей: десять лет прошло с выпуска ее дебютного альбома First Love. В этом же – собралась на время покинуть музыкальную сцену. О принятом решении она рассказала в блоге, упомянув, что начала строить карьеру в 15 лет и из-за этого, возможно, в каких-то аспектах все еще осталась подростком. И дескать, как только почувствует, что хотя бы немного выросла как личность, вернется к фэнам и выразит пережитое в песнях, но пока не может предсказать, сколько времени отнимут духовные поиски – два года или же пять. До того как исчезнуть с горизонта Утада опубликует этой осенью компиляцию своих синглов Utada Hikaru Single Collection Vol.2 (первая часть увидела свет больше пяти лет назад), в которую войдут знакомые фэнам Dareka no Negai ga Kanau Koro, Be My Last, Beautiful World, а также новые композиции. И, может быть, заведет твиттер-аккаунт, чтобы ее поклонники не чувствовали себя брошенными.



О роботах и богах

По мотивам манги Хадзиме Ямамуры Kamisama Dolls, триллера с элементами мистики, который публикуется в журнале Sunday DX с 2006 года, снимут аниме-сериал. Какая студия возьмется за экранизацию, пока неизвестно, но, по слухам, история уже приглянулась Хироюки Имаиси, режиссеру Gurren Lagann: он ее давний поклонник. Завязка такова: Кёхей, простой токийский студент, сбежал в столицу из деревни, жители которой почитали роботоподобных «кукури» как богов. Сбежал, как ни странно, не потому, что его поманили огни большого города, а чтобы забыть некий эпизод из прошлого. В Токио, после веселой вечеринки, он с друзьями натыкается на изуродованный труп в лифте. Случайность? Кёхею хотелось бы так думать, но к нему приезжает младшая сестра Утао – конечно же, с плохими новостями. Оказывается, его старый знакомец Аки, родом из той же деревни, недавно приехал в Токио, притащив с собой личного «кукури», и как раз на нем лежит вина за кровавое преступление. Вполне возможно, не последнее.



Вскоре будет экранизирована еще одна визуальная новелла от Nitroplus и 5pb – Steins;Gate. События в ней разворачиваются в наше время, год спустя после истории, описанной в другой работе студии, - Chaos;Head. Место действия – Акихабара, действующие лица – юные изобретатели. Им удалось превратить обычную микроволновку в устройство, которое посылает сообщения в прошлое. Но вскоре их проделки привлекают внимание организации SERN, тоже экспериментирующей с путешествиями во времени, и друзьям придется приложить немало усилий, чтобы их не поймали. За дизайн персонажей отвечает художник с псевдонимом huke (на его счету также иллюстрации к видео по «Вокалоиду», Black Rock Shooter, позднее превращенному в аниме). Оригинальная новелла была очень тепло принята критиками: ее хвалили за интересно закрученную интригу.







Игры

Chaos;Head Noah и Memories Off 6 T-Wave

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Chaos;Head Noah и Memories Off 6 T-Wave
Платформа:
iPhone/iPod/iPad
Издатель:
5pb
Релиз:
осень этого года

Компания 5pb решила осчастливить приверженцев технологий Apple двумя визуальными новеллами из своей библиотеки: на iPhone (а также на iPad) появится порт Chaos; Head Noah и Memories Off 6 T-Wave.

Chaos; Head Noah – совместная разработка 5pb и Nitroplus – изначально вышла на PC. Затем последовали адаптации для PSP и Xbox 360. Сюжет повествует о школьнике Такуми Нисидзе, которому однажды не повезло – он стал свидетелем жуткого убийства. Преступник взял его на заметку, и Такуми несдобровать, если он не придумает, как от преследователя улизнуть. Попутно в городе творится разная чертовщина, а счетчик трупов продолжает тикать.

А вот романтическую мелодраму из жизни школьников, Memories Off 6 T-Wave, в 5pb делали самостоятельно. Впервые она появилась на PS2 (порты также выходили на PSP и Xbox 360).

Не исключено, что за этими двумя играми последуют и другие – глава компании Чиёмару Сикура признался в интервью, что, по его мнению, тачскрин отлично подходит для интерактивных новелл.

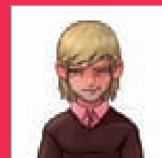




Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD– или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по–японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по–японски.

Titsbuster


Бен Хорни

Ажурное счастье

Бен Хорни никогда не интересовался проблемами экологии. Конечно, вырубка лесов – это плохо, а убийство морских котиков – плохо вдвойне. Но «плохо» это «где-то там», а не здесь и не сейчас. Жестоко? Возможно. Но ведь морские котики-то правда далеко и вроде бы их страдания уже никого не волнуют. Однако все изменилось, когда произошла трагедия в Мексиканском заливе, нефть попала в нетронутую цивилизацией воду и начала погибать морская фауна. О том, какие последствия ожидают планету, не хочется даже говорить. А вот о несчастных китах и – самое главное! – дельфинах молчать нельзя. Они погибают из-за того, что одна злая компания пробурила слишком глубокую скважину и теперь из нее чуть ли не фонтаном бьет нефть. Все обсуждают действия этой компании. Но никто не говорит о несчастных дельфинах, которые прямо сейчас погибают в этой отвратительной черной жиже. Кто спасет дельфинов? Барак Обама? Вряд ли. Но есть один способ, который, как говорят, может помочь. Вроде бы, какие-то люди с выдающимися умственными способностями собирались на берегу и силой мысли устраняли последствия катастрофы. У них пока не получилось, но кто знает, быть может, именно геймерской фантазии не хватало, чтобы все наконец встало на свои места?

Love Plus Arcade (аркадные автоматы)

Положа руку на сердце: Love Plus и поступившая в продажу этим летом Love Plus Plus (в этой версии больше плюсов) – это самое интимное, что есть в жизни владельцев Nintendo DS. Это их собеседник, девушка, часы, бесконечная игра, а для кого-то еще и настоящая жена, которую надо заряжать каждые два дня. А еще перед поцелуем неплохо бы протирать гигиенической салфеткой ее тактильный экран, но это опционально. Так или иначе, делиться картриджем со своим счастьем не захочет никто. А уж когда разговор заходит о том, чтобы делиться конкретно (или предметно, зависит от мировоззрения) девушками, то в этом случае, good sir, можно схлопотать по лицу. Какое оскорбление! Какая нахальная пошлость!

Однако Konami думает иначе. Этим летом компания предложила всем желающим принять участие в тестировании нового аркадного автомата, который получил название Love Plus Arcade. Вернее, это комплект сразу из трех машин – девушек-то в игре тоже три, вот каждой и досталась отдельная кабинка. Контент прежний, графика вроде бы улучшенная, но не настолько, чтобы говорить о полноценном HD. План действий молодого ухажера теперь такой: найдя свободную кабинку, он втыкает наушники, общается с девушкой, участвует в разных мини-играх и получает удовольствие. Почти настоящее свидание. Причем наушники нужны для того, чтобы девушка не произносила вслух имя героя-любовника и не признавалась ему в своих теплых чувствах громко, на весь зал.

Кстати, в одной из мини-игр герой (то есть, игрок, их очень легко спутать) завязывает девушке глаза и подсказывает, как дойди до арбуза, не свалившись в бассейн. Левее! Правее! Чуть дальше! Дошла! Бери палку, будем бить! Безусловно, это забавное развлечение не следует предлагать вашей настоящей девушке. Она может не понять. Или что-нибудь не то ударить.





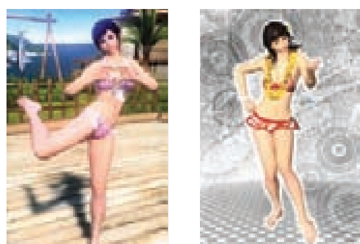

«Что ты там задумал? Зачем мне стоять лицом к дереву? Почему ты зашел со спины?»



Во все глаза

Короткой нежной строкой

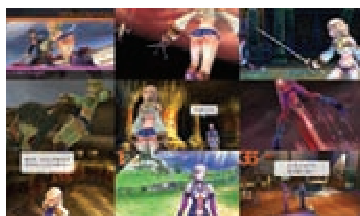
Этим летом вышла последняя ревизия аркадных автоматов Virtua Fighter 5 – Final Showdown. Мы уже устали жаловаться на Sega за то, что компания никак не хочет выпускать обновления для консольных версий, но и пропустить эту новость тоже не можем. Дело в том, что Final Showdown добавляет в игру очень много дополнительных костюмов, вещей и обтягивающих штанов для Го. Последнее нас не интересует, а вот купальник для Айлин или летний наряд Паи – да, еще как!



Заодно предлагаем обратить внимание на костюм Сары и купальник Ванессы. Сжалься, Sega! Анонсируй Final Showdown для консолей!



Очередная пачка скриншотов Last Ranker осталась бы незамеченной, если бы не была так правильно собрана. Еще один такой ход, Capcom, и люди действительно захотят купить… это!

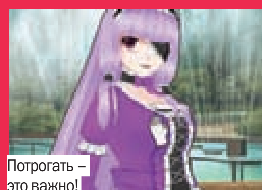


А вот необходимость приобрести Sengoku Basara 3 не вызывает никаких сомнений. Вообще никаких. Теперь-то уж точно!

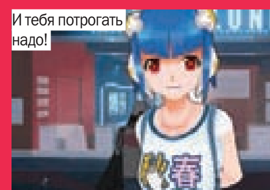


Этой осенью Dream Club ждет большое пополнение! Как гром среди ясного неба прозвучал анонс сначала версии для PSP, а после – полноценного нового выпуска для Xbox 360. Причем оба варианта выглядят настолько привлекательно, что решительно невозможно сделать выбор в пользу чего-нибудь одного. Хочется всего и сразу!





Потрогать – это важно!

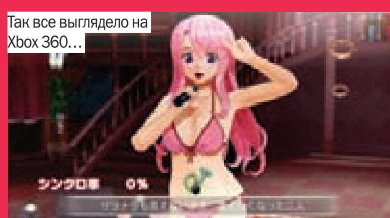


И тебя потрогать надо!

Dream Club Portable является прямым, как палка, портом оригинальной игры. Те же девушки, те же развлечения. Даже караоке, диалоги и беседы скопированы очень точно. Визуально, кстати, все выглядит не настолько беднее. Понятно, что от красивых спецэффектов пришлось отказаться, но стилистика опознается без проблем и, вроде, бы все индивидуальные особенности каждой героини соблюдены. Ну, вы знаете. Такие особенности, которые еще подпрыгивали.



Кстати, человек слева придумал Dream Club.



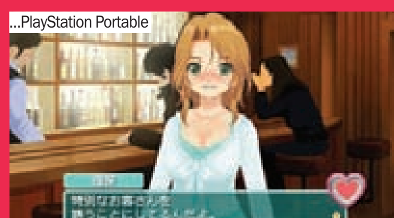
Так все выглядело на Xbox 360…



…Xbox 360

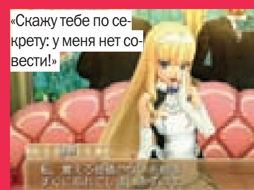


А так эти же сцены выглядят на PSP. Поразительное сходство!



…PlayStation Portable

А вот Dream Club Zero – совсем другой разговор. Это приквел, в котором, по счастливому стечению обстоятельств, почему-то стало на три девушки больше. Пока дали посмотреть только на двух, но к осени (а именно тогда состоится релиз) покажут еще одну. Изменениям подвергнется все, начиная с системы диалогов и заканчивая свиданиями с любимой девушкой. Напомним, что за свидания вне стен заведения платить не надо. Это воодушевляет!



«Скажу тебе по секрету: у меня нет совести!»



Ninety-Nine Nights II (Xbox 360)

Куда ты смотришь, похотливый старикашка! Эльфийки созданы для молодых!

Железные новости

Современная компьютерная техника



Николай
Арсеньев

GeForce GTX 460 на любой вкус

Производители представили всевозможные вариации



Вся шумиха вокруг GeForce GTX 460 была неспроста! Шумиха в самом положительном смысле этого слова. Для начала скажем о том, что AMD всерьез обеспокоилась успешным стартом от NVIDIA, которая таки смогла обуздать Fermi и выпустить хит продаж. Первая решила снизить цены на Radeon HD 5830, чтобы конкурировать с GeForce GTX 460. В свою очередь, производители видеокарты на чипе от NVIDIA представили целую россыпь интересных моделей со всевозможным охлаждением. Так, например, GALAXY выпустила модификации со съемным вентилятором, GIGABYTE снабдила свои карты кулером с парой вентиляторов, что, безусловно, хорошо сказывается на охлаждении, ECS воспользовалась остудителем от Arctic Cooling, ну а MSI осталась приверженной своей фирменной системе CYCLONE.

К чему мы все это? Да к тому, что выбор широченный, аж глаза разбегаются!

Емкие и шустрые

OCZ покоряет новые частоты

Многие уже успели перейти на 64-битные версии операционных систем и вкусить все их прелести, главным образом, возможность работать с большим объемом памяти! OCZ представила ряд наборов емкостью 4, 6, 8 и даже 12 Гбайт, которые функционируют на внушающей скорости 2133 МГц. Любители разгона явно будут рады.

Соответственно, пополнились новыми планками практически все серии модулей памяти, включая Flex EX, чей радиатор совместим с системами водяного охлаждения, Reaper HPC, в которой используется тепловая трубка и более доступная серия Platinum. В общем, на любой вкус, цвет и кошелек. Напомним, что емкая и быстрая память нужна не только для игр, но и для серьезных задач, вроде работы в Photoshop, 3ds Max и прочее, прочее. Все наборы обеспечиваются пожизненной гарантией.





USB 3.0 панель в нагрузку

ASUS и ASRock раскошелились на подарки

Стандарт USB 3.0 переживает бум, несмотря на скудную поддержку со стороны Intel. Производители системных плат идут своим путем, снабжая свои детища подобными портами, ну и попутно не забывают на коробках указывать большими буквами на поддержку этого самого USB 3.0.

Любопытно, что две компании на букву «А» отметились практически одновременно тем, что начали вкладывать в комплект поставки фронтальную панель USB 3.0. Очень удобно, особенно если ваш корпус не обладает соответствующими портами на лицевой панели. Теперь тянуться к тылу системного блока не придется, достаточно лишь поставить эту самую панель в 3,5-дюймовый отсек системы и радоваться жизни! В случае с ASUS первой ласточкой станет плата P7P55/USB3, а в случае с ASRock – P55 Extreme4, затем последует 890FX Deluxe4.

P.S. Renesas Electronics (некогда NEC Electronics) создала новый контроллер USB 3.0, который зовется µPD720200A и кушает, в отличие от предшественника, на 85% энергии меньше в тех случаях, когда к нему не подключены периферийные устройства вроде мышек и клав.

Hi-End монитор

NEC: всем любителям прекрасного посвящается

NEC одна из очень немногих компаний, которая продолжает выпускать очень качественные и очень дорогие мониторы. Получить все и сразу, увы, не всегда получается. Еще больше радует приверженность компании к IPS-матрицам, которые куда как лучше обычных TN+Film с их невнятным черным цветом, сомнительной цветопередачей и скромными углами обзора. Производители подобных мониторов могут говорить что угодно, но TN+Film такова и другой не может быть.

Ценителям посвящается – NEC MultiSync PA271W! Диагональ 27 дюймов, разрешение 2560x1440 (формат изображения 16:9), углы обзора самые что ни на есть 178 градусов как по вертикали, так и по горизонтали. Время отклика 5 мс (G-t-G), а статическая контрастность составляет 1000:1 (не путать с динамической, которую так любят указывать некоторые производители), максимальная яркость 360 кд/м^2. 10-битная матрица P-IPS охватывает 107% цветового пространства Adobe RGB. Да-да, мы не ошиблись, данный монитор показывает даже больше цветов и оттенков, чем предусмотрено стандартом от самой Adobe. Для вывода видео есть порты D-Sub и DVI, увы, это все. Уровень высоты и наклон можно регулировать.

Если вам не куда девать €1800, теперь вы знаете, куда их потратить.





Blu-ray делает вид, что жив

Sharp выпустит трехслойный диск по дикой цене

Ладно Sony, но Sharp зачем тратит деньги на Blu-ray? Дело хозяйское, мы же расскажем о том, что славная компания Sharp вознамерилась выпустить носитель VR-100BR1 (BD-R) емкостью 100 Гбайт, представляющий из себя трехслойный диск Blu-ray, который будет соответствовать спецификациям BDXL. Как-то про последний мы говорили – он не совместим со старыми дисководами, плеерами и даже с PS3 Slim. В Японии эти чудо-диски появятся уже летом по цене порядка $57. Напомним, что за ту же стоимость можно купить SATA-винчестер емкостью 500 и даже 640 Гбайт (если хорошенько поискать), на который можно записывать и перезаписывать данные сколько угодно раз…

Однако, как и Sony, Sharp не унывает и рапортует о том, что на 100-гигабайтный диск можно записать 12 часов обычного видеосигнала или до 8,6 часов цифрового ТВ. Сами диски будут оснащены спецзащитой от царапин. Самое курьезное на закуску – только плеер BD-HDW700/70 от самой Sharp будет совместим с данным носителем. Гип-гип, ура!

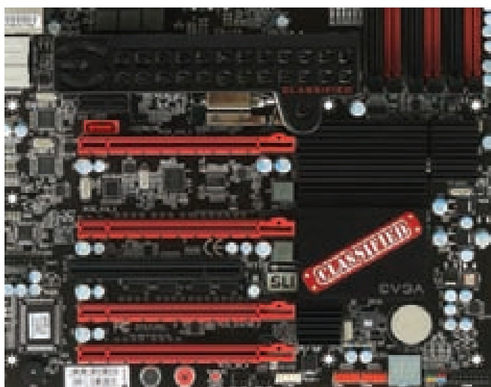
Эра 3D-видео опасна…

но Sony на этом не остановится

2010 год был объявлен компанией Sony годом 3D. Многие последовали этой моде, включая NVIDIA, Nintendo и многих других. Однако уже вовсю компании говорят об опасности стереоскопического 3D, главным образом для детей. Многие люди, вкусив «запретный плод», начали ощущать головные боли, расстройства зрения и т.д.

Например, Nintendo заявила о том, что детям до 7 лет и вовсе не рекомендуется пробовать 3D-изображение «на вкус». Тем не менее, многие взрослые люди испытывают осложнения. В итоге Sony в пользовательском соглашении PlayStation 3 теперь включила пункт, что при перенапряжении глаз, их усталости или тошноте следует выключить 3D незамедлительно. Samsung не рекомендовала смотреть 3D-контент перед сном или в алкогольном опьянении. Учитывая, что эффект от этого самого стереоскопического 3D не столь впечатляющий, стоит ли овчинка выделки?





PCI Express без порта

Беспроводной PCI Express дебютирует в новом году

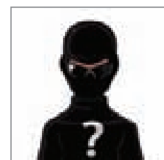
Компании Atheros и Wilocity решили сообразить на двоих Wireless PCI Express. Стандарт будет использовать частоты 2,4 и 5,0 ГГц, которые также применяются в сетях Wi-Fi 802.11n, а также 60 ГГц, зарезервированные для WiGig.

Соль технологии заключается в возможности связываться с любым устройством PCI Express без проводов, включая даже контроллеры eSATA, FireWire и USB. И тут начинается самое интересное, например, такую связь можно будет использовать для подключения полноценной дискретной видеокарты к слабенькому ноутбуку! Вот это действительно интересно. Изначально скорость стандарта составит 5 Гбит/с, чего, в принципе, маловато для видеокарты, но то ли еще будет.

Совместимость Wireless PCI Express с современными беспроводными стандартами только в плюс. Первые устройства мы увидим в середине 2011 года.

Домик для интернета

Сравнительное тестирование и обзор Wireless N Wi-Fi роутеров



Василий Полухин

Интернет в наши дни стал такой же обыденностью как электричество, телефон, двигатель внутреннего сгорания и прочие воплощения человеческой мысли. И для этого не понадобилось совершать никаких революций. С массовым появлением на рынке компаний, предоставляющих услугу доступа к глобальной сети, она стала общедоступна.

Почему именно пакеты?

Сам по себе Интернет – набор специальных программ и протоколов, позволяющих передавать данные в виде так называемых IP-пакетов от одного компьютера к другому.

Если ставится задача что-либо перенести, передать или отправить, то для это используются специальные средства. Для отправки письма, например, нужен конверт с наклеенной маркой, почтальон, который его донесет и, наконец, структура под названием «Почта России». Передача данных в Интернете реализована по тому же принципу. Для начала нужен этот самый конверт, вернее пакет, в котором, помимо самих данных, будет еще и информация о том, кому он предназначен, как его использовать и еще множество других служебных данных. Пользователю практически не требуется вникать в суть работы, но все же некоторые аспекты придется учесть.

Что мы имеем сейчас, и какой нужен роутер

Современный роутер, как правило, представляет собой комбинированное устройство. Помимо своей прямой обязанности, заключающейся в маршрутизации трафика, эта «рогатая коробочка» способна обеспечить беспроводное подключение различных устройств и гаджетов по Wi-Fi. Последней версией этого типа беспроводной связи является IEEE 802.11n, в которой реальная пропускная способность увеличена в четыре раза и достигает 100 Мбит/с, а в теории эта величина составляет 480 Мбит/с. Добиться такого результата удалось благодаря параллельной передаче множества сигналов одновременно по разным каналам, поэтому-то на подобных устройствах можно наблюдать 2 или 3 антенны. В любом роутере есть возможность работать с разными протоколами, как для внешней, так и для внутренней сети. Реализованы возможности по назначению приоритетов разным подключенным устройствам, различные типы шифрования. На роутере расположено множество разъемов. Главные – это интерфейсы WAN и LAN. Первый является выходом во внешнюю сеть (к нему подключается витая пара от провайдера), ко второму подключаются домашние устройства. Это может быть обычный компьютер или игровая консоль, или даже ЖК-телевизор. Также на некоторых роутерах присутствует USB-порт для коннекта различных флеш-накопителей, жестких дисков, принтеров. Имеет смысл узнать, как провайдер предоставляет доступ в Интернет. Если используется аутентификация через VPN-соединение, нужно сразу посмотреть, корректно ли модель работает в таком случае.

Взгляд на VPN

Как правило, у провайдера есть две сети, внутренняя и внешняя. Внутри первой предоставляются различные внутренние ресурсы, например IPTV и бесплатный доступ к хабу DC++. А вторая организует канал доступа в Интернет, для этого используются VPN-протоколы. Как именно это делается, для нас принципиального значения не имеет, главное, чтобы само соединение никогда не рвалось и отвечало заложенным в протокол стандартам. Используют для этого чаще всего протоколы PPPoE, PPTP и L2TP. Выбор того или иного зависит от множества факторов, во-первых, это размер виртуальной сети, во вторых, максимальная степень загрузки пользователями.

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

- D-Link DIR-825
- D-Link DIR-855
- NETGEAR WNR3500
- NETGEAR WNDR3700
- TRENDnet TEW-632brp
- TRENDnet TEW-634gru
- ZyXEL NBG-460N

Методика тестирования

Для всех тестов применялся специально разработанный для этого программный пакет под названием IxChariot v6.7, в нем использовался скрипт Throughput (общая производительность сети). К роутеру подключался компьютер, выступающий в роли сервера, и ноутбук. При проведении теста мы создавали три типа подключений:
- Оценка качества работы соединения при прогоне пакетов из WAN в LAN
- Далее, для более серьезной проверки производительности CPU роутера со стороны WAN, он подключался к PPTP-серверу, и устанавливалось соответствующее соединение.
- Радиосвязь по Wi-Fi мы тестировали с адаптером того же производителя, что и испытываемая модель. Использованные адаптеры: D-Link DWA-160, TRENDnet TEW-624UB, NETGEAR WNDA3100. Соединение организовывалось стандартными средствами шифрования трафика WPA-AES. Замеры производились в обычной квартире на двух расстояниях в один и десять метров через стену.

Тесты проводились в трех режимах: WAN->LAN (из Интернета к пользователю), LAN->WAN (от пользователя в Интернет), FDX (в обе стороны сразу, полный дуплекс).



D-Link DIR-825



Маршрутизатор выполнен в корпусе средних размеров из белого пластика с черной окантовкой. На ней загораются индикаторы имеющихся интерфейсов, такие как соединение по WAN, активность LAN-коммутатора, тип радиосвязи (2,4 или 5 ГГц) и активность USB-порта. Включение, кстати, занимает достаточно продолжительное время (примерно 35 секунд при использовании PPTP-соединения). Роутер оснащен двумя внешними съемными антеннами. В комплекте есть подставка для вертикального расположения, при необходимости имеется возможность монтажа на стену. Приятной мелочью обладает блок питания – на его кабеле есть переключатель питания, ничего особенного, но благодаря ему не нужно каждый раз выдергивать шнур из разъема питания, если требуется отключение. D-Link DIR-825 является мэйнстримовой моделью из серии Draft N маршрутизаторов D-Link. Выражено это, прежде всего, функционалом, также стоит отметить, что в модели имеется поддержка гигабитного соединения. Возможности девайса расширяет встроенный USB-контроллер. Один из вариантов его использования – подключение различных накопителей информации или принтера для создания общего доступа к нему. Второй вариант – это использование USB для организации выхода в Интернет через беспроводной модем. На диске, что идет в комплекте, находится программа – мастер для настройки, который по шагам подскажет новичку процесс подключения и конфигурирования. А для упрощения процесса настройки беспроводной сети D-link DIR-825 оснащен функцией WPS (Wi-Fi Protected Setup). WEB-интерфейс выглядит как очень качественно сверстанный сайт. Почти все настройки можно осуществить с помощью встроенного визарда или прописать пункты самому. Для соединения с Интернетом есть все, что нужно. Поддерживаются статический и динамический ip, PPPoE, PPTP. На случай, если у вашего провайдера осуществляется привязка к MAC-адресу, то можно запросто присвоить роутеру соответствующий адрес. Почти все остальные функции можно найти во вкладке Advanced. Радует наличие QOS для оптимизации пинга.

8

\+ Универсальность
Приемлемая цена

– Длительный старт

D-Link DIR-855

Это очень интересный и производительный маршрутизатор. Первое, что замечаешь, – это наличие на корпусе ЖК-дисплея. Казалось бы зачем? Благодаря дисплею можно в любой момент без труда узнать статистику по устройству. Сам экранчик небольшой, однако на нем можно узреть множество полезной информации, такую как скорость текущей передачи по внутренней и внешней сети, скорость радиоканала, тип активного подключения и установленные IP-адреса. Управляется он с помощью двух кнопок, параметры самого устройства никак изменить не получится. Функциональные возможности не особо отличаются от своего младшего собрата. Тот же USB-порт со всеми вытекающими функциями, абсолютно идентичный Web-интерфейс. Как и положено, в разделе «Support» есть достаточно подробное описание каждого пункта настойки. Жаль только, что все на английском или испанском языках. Если хочется оценить возможности устройства до покупки, то на сайте D-link есть возможность открыть эмулятор той или иной модели роутера и выбрать наиболее подходящий. Использующаяся системная логика работает очень шустро – при тестировании удалось получить хорошую скорость. При желании можно организовать только беспроводную сеть, указав в настройках частоты 2,4 и 5 ГГц. Разочаровывает лишь та сумма, которую требуют за эту коробочку.



9

\+ Высокая скорость работы
Функциональность

– Цена

NETGEAR WNR3500



Данный продукт от NETGEAR выглядит как настоящий монолит: черный корпус, рубленые линии – ничего лишнего. Антенн радиосвязи также не видно, они находятся внутри корпуса и сконструированы с применением метаматериалов. Это композитный материал, дающий возможность использовать микроструктуру проводника для трансляции волн. При этом размер самой антенны становится минимальным. Предполагается только вертикальная установка роутера, для более качественного покрытия радиосигналом. Об активности девайса сигнализирует синее мерцание в верхнем торце. На передней панели размещена полностью стандартная для такого типа устройств индикация. Инсталляцию можно осуществить через Smart Wizard, который сразу проверит наличие новой прошивки и создаст нужное соединение. Прилагаемый CD содержит много полезной информации по настройке и восстановление микропрограммы роутера. Web-интерфейс скорее напоминает профессиональный, для тонкой настойки в нем есть все что нужно (поддержка QoS, статические маршруты, удалённое управление, файрвол и DMZ-технология обеспечения защиты, в которой серверы находятся в особом сегменте сети (демилитаризованная зона). Однако при ближайшем рассмотрении все сразу становится понятно. При открытии какого-либо пункта меню справа сразу выводится подсказка по настройке. Защита Wi-Fi включает режимы WEP, WPA-PSK (TKIP), WPA2-PSK (AES) и смешанный режим WPA-PSK (TKIP) + WPA2-PSK (AES). Фильтрование по MAC-адресу и блокировка URL еще больше обезопасит работу, имеется возможность просмотра лога обращений к сайтам. Блокировку можно задавать по расписанию – указываются дни недели и интервал времени. Можно с уверенностью сказать, что WNR3500 рассчитан на использование офисе.

8

\+ Автоматическое обновление прошивки
Расширенные возможности безопасности

– Низкая производительность при передаче через PPTP-соединение

NETGEAR WNDR3700

В отличие от своего коллеги, NETGEAR WNDR3700 рассчитан на работу с мультимедиа-контентом, потоковым видео и оптимизацией его передачи – для этого в нем установлен мощный процессор архитектуры MIPS с тактовой частотой 680 МГц. Выглядит роутер как немного отточенный и увеличенный в размерах вариант младшей модели. Все нужные разъемы и индикация присутствуют на своих местах, есть возможность монтажа на стену, так же как и у NETGEAR WNR3500, отсутствуют выпирающие антенны. Открыв интерфейс настройки в браузере, замечаешь, что он практически ничем не отличается от младшей модели. Все пункты организованны в том же порядке, тот же Smart Wizard и подсказки. Пользователю сразу предлагается начать настройку с CD, на нем есть все нужные мануалы и утилиты для настройки. Но, к сожалению, Wi-Fi так не настроишь. Стоит выделить такие функции для работы с мультимедиа, как: ReadyShare – высокоскоростной доступ к накопителю, подключенному по USB, встроенный DLNA-сервер. Последний дает возможность подключить DLNA – сертифицированные устройства к роутеру для доступа к размещенному в вашей сети контенту. Возможности конфигурирования через Web-интерфейс просто поражают. Тут есть тонкая настройка беспроводных подключений, реализован репитер для ретрансляции Wi-Fi-сигнала, настройка фильтров контента и межсетевого экрана, управления полосой пропускания и еще множество параметров. Единственно, что плохо – сразу разобраться со всем не удастся. В целом получился универсальный и производительный домик для Интернета.



8

+ DLNA-сервер
+ Мощный процессор
+ Мультимедийная направленность

– Цена



7

+ Цена
+ Простота настройки

– Нестабильность работы при высокой нагрузке

TRENDnet TEW-632BRP

Если планируется раздавать Интернет на два - три компьютера и использовать различные веб-сервисы, не скачивая круглосуточно разноформатное HD, то имеет смысл присмотреться к этой модели. За ту сумму, что просят за этот девайс, он оснащен всем необходимым. Во-первых, это поддержка стандарта 802.11n, что уже для данной категории устройств несомненный плюс. Вторoе преимущество – возможность задания адреса VPN-сервера в виде URL (для старших моделей это является нормой). В-третьих – интуитивно понятный и компактный интерфейс, наличие подробных инструкций. В помощь пользователю, никогда не имевшему дела с настройкой сетевого оборудования, будут утилиты, идущие в комплекте. Достаточно только запустить их, как анимированные картинки подскажут, куда и какой кабель вставить. Следующий шаг состоит в выборе страны проживания и провайдера. На этом первоначальную настройку можно считать оконченной. В роутере установлен определенно слабенький процессор, так как держать высокую скорость PPTP он не в состоянии. По дефолту установлен нестандартный IP – 192.168.10.1.

Характнристики	**netgear wnr3500**	**netgear wndr3700**	**TRENDnet tew 634gru**
Интерфейсы	1x WAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/сек, 4x LAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/сек	1x WAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/сек, 4x LAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/сек	1x WAN (RJ-45) 10/100 Мбит/сек, 4x LAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/сек
Беспроводная точка доступа Wi-Fi	IEEE 802.11 b/g /n (до 300 Мбит/сек)	IEEE 802.11 b/g /n (до 300 Мбит/сек)	IEEE 802.11 b/g /n (до 300 Мбит/сек)
Частотный диапазон	2.4-2.5 ГГц, 5 ГГц	2.4-2.5 ГГц, 5 ГГц	2.4-2.5 ГГц
Безопасность	WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP/AES), WPS	WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP/AES), WPS	WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP/AES), WPS
Функции роутера	NAT/NAPT, DynDNS, DHCP, Static Routing, QoS Engine	NAT/NAPT, DynDNS, DHCP, Static Routing, QoS Engine	NAT/NAPT, DynDNS, DHCP, Static Routing, QoS Engine
Функции файрвола	SPI, URL Filter, IP/MAC Filter, Access Control, DMZ	SPI, URL Filter, IP/MAC Filter, Access Control, DMZ	SPI, URL Filter, IP/MAC Filter, Access Control, DMZ
Дополнительно	8 антенн, WPS, USB	WPS, USB	WPS, USB

TRENDnet TEW-634GRU



Внешне новая модель не особо отличается от предшественников, разве что размеры немного выросли. Сохранились все полезные возможности для простой инсталляции и управления. Не изменился и веб-интерфейс настроек, на своем месте подключения по PPTP и PPPoE. Хорошо и то, что производитель предусмотрел варианты соединения Russia PPPoE, Russia PPTP и Russia L2TP для корректной одновременной работы Интернета и локальной сети. Есть фильтр по MAC-, URL- и IP-адресам. Жизнь пользователю облегчит WPS, наличие этой функции у адаптера сводит процесс настройки к нажатию кнопки WPS. Однако до топовых моделей производителя этому маршрутизатору далеко – нет, например, гигабитного WAN-порта, отсутствует возможность использования радиоканала на частоте в 5 ГГц. Этот роутер является середнячком в большом многообразии представленных на рынке моделей. Не стоит разочаровываться из-за сложности выбора – если конкретной задачи в использовании не ставится и нет повышенных требований к скорости, то этот роутер займет достойное место в вашей сети.

8

\+ Совместимость с российскими провайдерами
Простота настройки

– Сравнительно невысокая производительность

ZyXEL NBG-460N



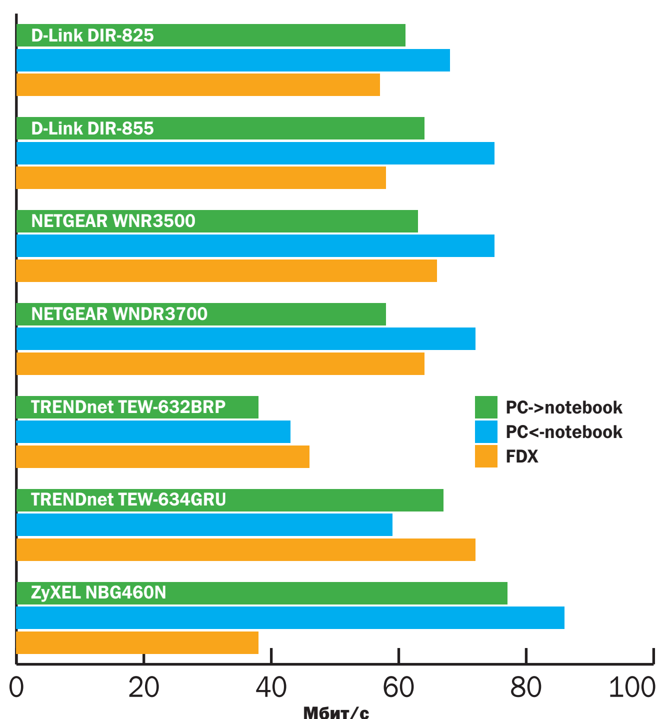
ZyXEL NBG-460N смело можно ставить на самое видное место – это самая стильная модель в нашем тесте. Белый, приятного вида корпус с изогнутой лицевой гранью, на которой расположены легко читаемые светодиоды индикации. По ним можно определить тип текущего подключения: зеленый – 10/100 Мбит/с, оранжевый – 1 Гбит/с. Все разъемы и переключатели расположены на задней панели. На нижней панели предусмотрено крепление роутера к стене. Сразу можно заметить три большие антенны, размер которых обусловлен высокой чувствительностью. Подобное решение должно обеспечить высокую скорость и стабильность соединения. Web-интерфейс выполнен очень удачно, полезным будет системный статус, отображаемый на первой странице. В нем указана в процентах степень загрузки процессора и оперативной памяти, ниже можно увидеть полную статистику по всем типам подключений. У рассматриваемой модели богатый функционал и серьезные функции масштабирования. Стоит выделить несколько из них: возможность сегментирования внутренней сети (пункт меню IP Alias), для работы IPTV можно выделить для приставки LAN-порт (в этом случае загрузка интернет-канала не влияет на качество ТВ-картинки, и наоборот), фирменная технология Link Duo для одновременного доступа к Интернету и локальным ресурсам провайдера, безопасные VPN-туннели в Интернете с поддержкой IPSec, технология BWM – Bandwidth Management для возможности ограничения исходящего трафика по интерфейсам (будет полезна для широкого канала). На WAN-интерфейсе могут использоваться протоколы: PPPoE, PPTP и L2TP. Возможности беспроводной части в целом стандартны, интересна лишь возможность создания распределённой беспроводной сети на базе двух точек доступа для расширения зоны покрытия. Для безопасной работы предусмотрено много возможностей, главная - фильтр контента и VPN-подключений. Firewall можно заставить работать по расписанию, доступ пользователя к нежелательным сайтам можно ограничить фильтром по ключевым словам в URL. Жаль только, что у подобного монстра нет USB-порта, а так инженерам компании ZyXEL удалась спроектировать серьезный и качественный маршрутизатор.

10

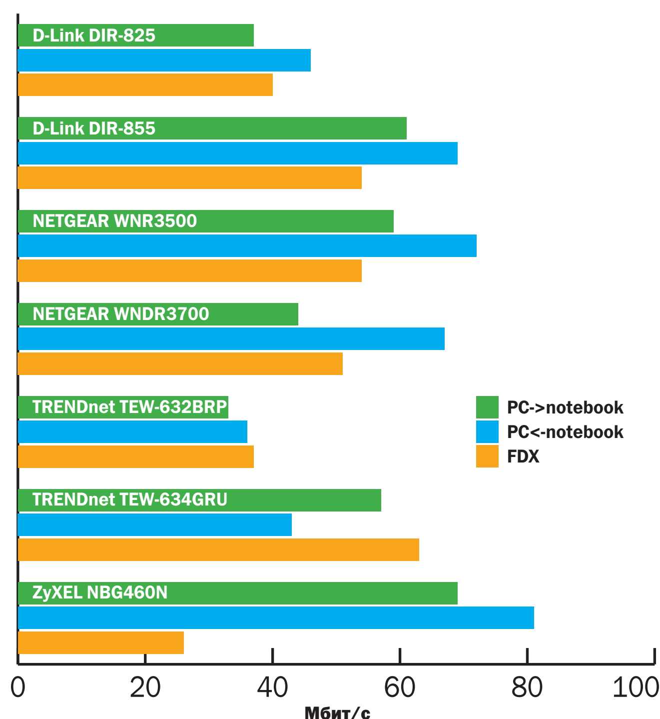
\+ Высочайшая производительность маршрутизации
Широкие возможности

– Медленная работа Web-интерфейса
Отсутствует USB-порт

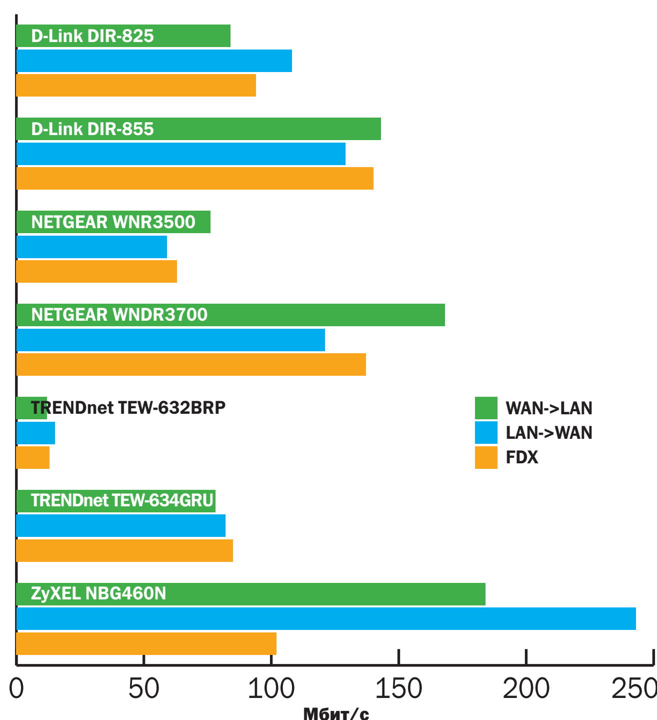
d-link dir855	d-link dir825	TRENDnet tew632brp	zyxel nbg460n
1x WAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/сек, 4x LAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/сек	1x WAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/сек, 4x LAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/сек	1x WAN (RJ-45) 10/100 Мбит/сек, 4x LAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/сек	1x WAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/сек, 4x LAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/сек
IEEE 802.11n (до 300 Мбит/сек)	IEEE 802.11 b/g /n (до 300 Мбит/сек)	IEEE 802.11 b/g /n (до 300 Мбит/сек)	IEEE 802.11 b/g /n (до 300 Мбит/сек)
2.4-2.5 ГГц, 5 ГГц	2.4-2.5 ГГц, 5 ГГц	2.4-2.5 ГГц, 5 ГГц	2.4-2.5 ГГц, 5 ГГц
WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP/AES), WPS	WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP/AES), WPS	WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP/AES), WPS	WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP/AES), WPS
NAT/NAPT, DynDNS, DHCP, Static Routing, QoS Engine	NAT/NAPT, DynDNS, DHCP, Static Routing, QoS Engine	NAT/NAPT, DynDNS, DHCP, Static Routing, QoS Engine	NAT/NAPT, DynDNS, DHCP, Static Routing, QoS Engine
SPI, URL Filter, IP/MAC Filter, Access Control, DMZ	SPI, URL Filter, IP/MAC Filter, Access Control, DMZ	SPI, URL Filter, IP/MAC Filter, Access Control	SPI, URL Filter, IP/MAC Filter, Access Control
WPS, USB, файловый сервер	WPS, USB	WPS	WPS



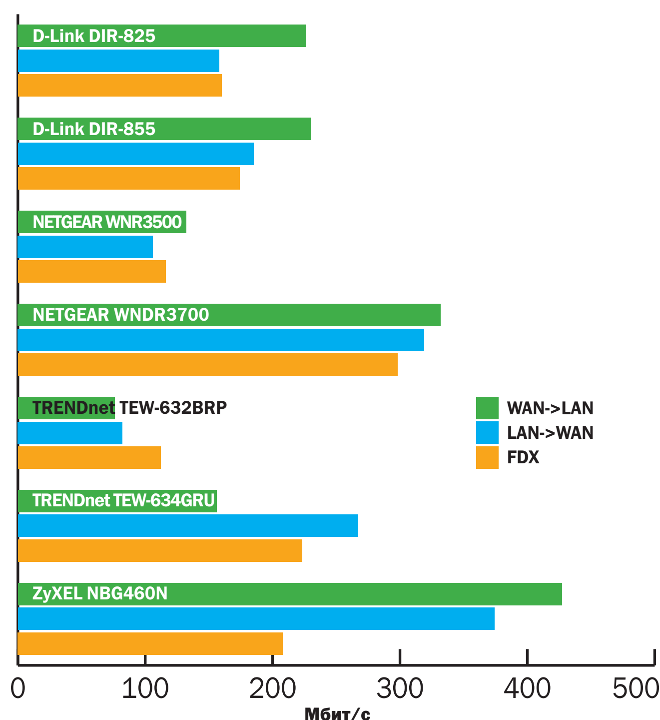
Вверху: Как видно, борьба весьма напряженная, модели показывают примерно одинаковые результаты.



Вверху: Картина изменилась несильно, в лидерах по-прежнему ZyXEL NBG-460N.



Вверху: В этом тесте TRENDnet TEW-632BRP показал себя аутсайдером, а ZyXEL NBG-460N, по-прежнему в лидерах.



Вверху: Тест в режиме преобразования сетевых адресов не сильно изменяет картину.

Выводы

Можно с уверенностью сказать, что функциональность современных Wi-Fi-роутеров несомненно возросла, а внедрение беспроводного стандарта 802.11n прошло успешно. Вердикт сегодняшнего теста таков: «Лучшую покупку» получает TRENDnet TEW-634GRU ввиду своей простоты, надежности по многим показателям и очень привлекательной цены. «Выбор редакции» уходит к ZyXEL NBG460N за сочетание высокой скорости работы с наличием обширного функционала. Также достойны внимания модели D-Link DIR-855 и NETGEAR WNDR3700, так как на их борту установлено мощное железо.

СХИТРИТЕ!

Сэкономьте 940 руб. на годовой подписке!

Журнал «Страна Игр» включая DVD с бесплатным видеожурналом Level UP

Подписка с доставкой на 12 месяцев по цене 2300 руб.
Подписка с доставкой на 6 месяцев по цене 1300 руб.

Стоимость заказа без доставки, с получением журнала самостоятельно в Москве в точке продаж R-kiosk рядом с метро Белорусская, ул.Грузинский вал, д.27-31:666 руб.
Получить журнал можно будет у продавца с предъявлением паспорта на имя оформившего подписку, в течение недели, начиная со следующего дня, после дня выхода журнала.

Еще один удобный способ оплаты подписки на твое любимое издание – в любом из 72 000 платежных терминалах QIWI (КИВИ) по всей России.

Это легко!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции
 – любым из нижеперечисленных способов:
 – по электронной почте subscribe@glc.ru;
 – по факсу 8 (495) 780-88-24;
 – по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если ты производишь оплату в сентябре, то журнал будешь получать с ноября.

Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером "из рук в руки" в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.

Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ТВОИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________________ 201 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ______________________

____

____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ______________________
область/край ______________________
город ______________________
улица ______________________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ______________________
телефон (_______) ______________
код
e-mail ______________________
сумма оплаты ______________________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «______________» с ______________ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

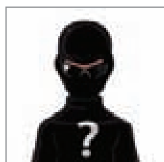
Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «______________» с ______________ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир



Даниил Либарц

SSD народу!

Kingston SSDNow V+ series 512 Гбайт

Вот и наступили времена, когда твердотельные накопители стали приближаться по объему к своим магнитным товарищам – жестким дискам. Одним из таких SSD стал герой нашего обзора, плод творений компании Kingston. Данное решение несёт на борту 512 Гбайт памяти, поддерживает важную функцию TRIM и просто производит приятное впечатление.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core 2 Duo E4700 (Разогнан до 3500 МГц)
Системная плата:
ASUS P5QC
Оперативная память:
2x 1024 Мбайт, Kingston , DDR2-800
Видеокарта:
NVIDIA 9800 GT
Блок питания:
430 Вт, Thermaltake
Операционная система:
Microsoft Windows 7 Ultimate x32

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Форм-фактор:
2.5"
Интерфейс:
SATA 2.0
Объем:
512 ГБайт
Скорость последовательного чтения:
230 Мбайт/с
Скорость последовательной записи:
180 Мбайт/с
Энергопотребление в рабочем состоянии:
3.5…4.2 Вт
Энергопотребление в состоянии ожидания:
0.065…0.075 Вт
Средний срок наработки на отказ:
1 000 000 ч
Кеш:
128 Мбайт
Габариты:
68.95x100x9.5 мм
Масса:
84 г

Накопитель поставляется в двух вариантах: первый – в коробочке с инструкцией по установке и самим устройством в пластиковом контейнере. Второй вариант уже интереснее, он содержит адаптеры для крепления в 3.5-дюймовый отсек, интерфейсный кабель SATA, переходник питания SATA, диск с ПО для переноса данных и корпус с интерфейсом USB для использования в качестве переносного носителя. Комплект «как есть» предполагает использование в ноутбуке, а если вы добавите еще немного к сумме, то получите вариант для стационарника. Приятно, что Kingston заботится о своих покупателях. Данный продукт построен из модулей NAND-памяти с многоуровневыми ячейками (Multi-level cell). В этой модели используется новый контроллер от Toshiba,в отличие от предыдущих моделей этой линейки, работавших на более медленных чипах от Samsung. Этот переход вкупе со 128 Мбайт кэша должен прибавить всем ценным гигабайтам информации хорошей прыти. Радость – радостью, но без мелких проблем не обойтись. После форматирования обнаружилось что 7% от общего объёма исчезли, дело в том что их резервирует контроллер для увеличения надежности и срока службы накопителя. В случае, когда ячейка исчерпывает свой ресурс, она заменяется другой из этого резерва, так что бояться не стоит – все это ради сохранности ваших данных. Плюсом данной модели является поддержка команды TRIM. Со временем SSD-диск теряет былую резвость. Происходит это в связи с тем, что при удалении файл полностью не стирается, а лишь помечается как удаленный. При записи на эту область новой информации контроллер должен делать лишнюю операцию перезаписи, что занимает определенное время. Поддержка скорости работы диска лежит на плечах TRIM. Метод довольно прост, при удалении файла, посылается команда обнулить блоки, как это происходит при низкоуровневом форматировании. И в следующий раз, при записи, информация будет записываться уже на «чистую» область. Единственный недостаток на сегодняшний день это то, что поддержка TRIM реализована только в Windows 7.

Вполне приличные показатели среднего срока службы, гарантия производителя на три года, все это говорит о том, что уже в ближайшем будущем SSD начнут активно вытеснять шумные и поскрипывающие коробочки, греющие наши коленки или воздух внутри кейса. Кстати о нагреве, при активном использовании (копиров ание больших объёмов данных внутри устройства) диск не нагревался выше 37 градусов, находясь при этом вне корпуса компьютера. В простое же температура держится на уровне 27 градусов.



54000 руб.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Тестировался данный SSD в бенчмарках PCMark Vantage и CrystalDiskMark, чтобы определить скорость работы в реальных приложениях и скорости чтения/записи соответственно. Для того чтобы еще больше приблизить испытания к реальным условиям работы, накопитель сначала полностью был отформатирован, а затем заполнен на 80%, следовательно и тесты прогонялись два раза – в «чистом» и «грязном» видах. **СИ**

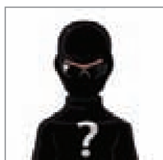
+ Высокая скорость чтения/записи
Большой объем

– Дороговизна

Выводы

Сравнительные показатели скорости работы диска находятся на довольно приличном уровне для твердотельных накопителей в целом. Каких-либо глюков с прошивкой и совместимостью замечено не было. Если бы не цена этого чуда, мы бы рекомендовали срочно бежать в магазин. Пока же остаётся только ждать снижения затрат на производство памяти, а следовательно и цен. Но если вам очень нужно поднять скорость работы своего железного друга, то есть варианты этой же серии, но с меньшим объёмом памяти.

Прогресс налицо, может, уже в скором будущем, всё привычное нам канет в Лету, и появятся совершенно новые устройства. Будем ждать от наших коллег новых разработок и идей.



Сергей Кузнецов

Огненный джойстик

Тест геймпада Genius MaxFire Blaze 3

Genius MaxFire Blaze 3 – новый геймпад с виброотдачей. Новинка продолжает известную геймерам линейку Genius MaxFire Blaze. Те, кто любит играть в гонки, «стрелялки» и «бродилки», останутся довольны, ведь в этом геймпаде есть 12 кнопок, которые можно оптимально запрограммировать под игровые нужды. Таким образом, можно достичь максимального удобства и удовольствия от игры на PC или PlayStation 3.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Интерфейс:
USB

Количество кнопок:
12 программируемых

Аналоговые стики:
2

D-pad:
8 направлений

Обратная связь:
есть

Совместимость:
PC, PS3

Поддерживаемые ОС:
Windows 7/Vista/XP/2000/ME/98SE

Длина провода:
1.2 м

Размеры:
150x70x107 мм

Вес:
223 г

Также Genius MaxFire Blaze 3 радует глаз пользователя своим дизайном. Мало того что джойстик эргономичен – он очень удобно лежит в руке и пальцы не устают, – так он еще имеет эффектный агрессивный окрас с языками пламени. Качественный черный пластик способствует тому, чтобы геймпад не скользил в руках. Достаточно интересно сделаны кнопки на правой части устройства: под прозрачным покрытием находятся рельефные изображения знакомых многим крестика, квадрата, треугольника и круга.

Turbo-особенность

Нельзя сказать, что этот геймпад принципиально отличается от своих «коллег по цеху». Стики и D-pad'ы практически у всех похожи как две капли воды. Но есть у этой модели некоторые отличия, которые лучше реализованы, чем у «собратьев».

Во-первых, с помощью использования двойного двигателя усовершенствована функция виброотдачи для достижения реалистичности игрового процесса, которая позволяет игроку ощутить каждый толчок или столкновение (например, в гонках или стрельбе). Таким образом создается эффект присутствия и погружения в виртуальную реальность.

А во-вторых, в этом геймпаде присутствует функция Turbo, под которую отведена отдельная кнопка с одноименным названием. Она представляет собой так называемый auto-fire – очень удобно использовать при стрельбе.

Тестирование в играх

Для того чтобы узнать, как Genius MaxFire Blaze 3 ведет себя в играх, мы протестировали его в Need For Speed: Shift, Harry Potter and Goblet of Fire и «Ил-2 Штурмовик». Во всех играх геймпад сразу определился, и мы смогли настроить все кнопки. Каких-либо сбоев в работе устройства во время игры замечено не было. Как уже было упомянуто, геймпад взаимодействует не только с PC-платформой, но и с PlayStation 3, поэтому любители этой приставки тоже смогут воспользоваться этой стильной штучкой.

Удобно играть как на D-pad, так и на обоих стиках, шершавая поверхность которых способствует лучшему управлению. Все нажатия производятся легко и не требуют усилий, поэтому игра становится приятной и в какой-то мере простой. В крайних положениях стиков информация считывается, так что мертвых зон, которые могли бы помешать игре, не было обнаружено.

Размер геймпада чуть больше среднего, но это лишь помогает, так как намного комфортнее держать в руках большую вещь, чем маленькую. При работе с Genius MaxFire Blaze 3 руки не затекают и не устают, а пальцы ложатся прямо на кнопки, что очень удобно. **СИ**



800 руб.



Эффектный дизайн
Эргономичность
Наличие функции Turbo
Усиленная виброотдача



Размер геймпада может подойти не всем

Выводы

Геймпад от Genius стоит недорого, но он достаточно хорошего качества и с приятным внешним видом. Устройство подойдет новичкам и любителям игрового дела, которые уже не хотят играть на клавиатуре и мышке, но еще не доросли по мастерству до профессиональных гаджетов. И, несомненно, геймпад подойдет владельцам PlayStation и станет отличной заменой стандартного контроллера Sony. Улучшенная вибрация и функция Turbo разнообразят ощущения, которые можно получить от Genius MaxFire Blaze 3. Думаем, многим он придется по вкусу, особенно любителям «огненных» штучек, ведь по корпусу этого геймпада струятся практически живые языки пламени.

TRENDCLUB



Семен Кобылин

Ноутбуки как искусство

Тест-драйв ASUS Bamboo

Утилитарно-потребительское отношение к компьютерам – стадия, которую многие современные люди уже давно прошли. Типичный житель мегаполиса забрался на вершину пирамиды Маслоу, на передний план вышли духовные и эстетические потребности, самоактуализация. В том числе и через такие аксессуары, как ноутбук, и такие хобби, как компьютерные игры. Гонка мегагерц и массово популярные хиты с «крутой графикой» остаются не у дел.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

U33Jc

Дисплей: 13.3" LED, 1366x768
Процессор, ГГц: 2.4, Intel ® Core™ i3-370M
ОЗУ, Гбайт: 4, DDR3-1066
Видеоадаптер, Гбайт: 1, NVIDIA GeForce 310M
HDD, Гбайт: 500, 5400 об/мин
Оптический привод: DVD Super Multi Double Layer
Сетевые адаптеры: Gigabit Ethernet, Bluetooth 2.1+EDR, Wi-Fi (IEEE 802.11a/b/g/n)
Порты: 1xUSB 3.0, 2xUSB 2.0, Mic-in, Line-in, VGA, HDMI
Карт-ридер: 5-в-1
Аккумулятор: 5600 мАч
Габариты, мм: 328x232x31
Вес, кг: 1,8

U43Jc

Дисплей: 14" LED, 1366x768
Процессор, ГГц: 2.53, Intel ®Core™ i5-540M
ОЗУ, Гбайт: 4, DDR3-1066
Видеоадаптер, Гбайт: 1, NVIDIA GeForce 310M
HDD, Гбайт: 500, 5400 об/мин
Оптический привод: DVD Super Multi Double Layer
Сетевые адаптеры: Gigabit Ethernet, Bluetooth 2.1+EDR, Wi-Fi (IEEE 802.11a/b/g/n)
Порты: 1xUSB 3.0, 2xUSB 2.0, Mic-in, Line-in, VGA, HDMI
Карт-ридер: 5-в-1
Аккумулятор: 5600 мАч
Габариты, мм: 344x241x31
Вес, кг: 2,14

U53Jc

Дисплей: 15,6" LED, 1366x768
Процессор, ГГц: 2.66, Intel ®Core™ i7-620M
ОЗУ, Гбайт: 4, DDR3-1066
Видеоадаптер, Гбайт: 1, NVIDIA GeForce 310M
HDD, Гбайт: 500, 5400 об/мин
Оптический привод: DVD Super Multi Double Layer
Сетевые адаптеры: Gigabit Ethernet, Bluetooth 2.1+EDR, Wi-Fi (IEEE 802.11a/b/g/n)
Порты: 1xUSB 3.0, 2xUSB 2.0, Mic-in, Line-in, VGA, HDMI
Карт-ридер: 5-в-1
Аккумулятор: 5600 мАч
Габариты, мм: 386x257x33
Вес, кг: 2,76

Дизайнерские изыски с цветами и формой корпуса – самый первый шаг. Куда дальше зашла компания ASUS с серией ноутбуков ASUS Bamboo, покрытие которых сделано из натурального бамбука. Не пластика «под дерево» – все честно. Как следствие – текстура поверхности каждого ноутбука уникальна, как отпечаток пальца человека; неповторимые цвет и рисунок аксессуара подчеркнут и вашу индивидуальность. Материал и практичен тоже – бамбук прочнее некоторых металлических сплавов. Инженеры ASUS испытывали ноутбук в экстремальных условиях – проверяли почту даже на вершине Эвереста. И ничего, работает.

Разумеется, ASUS создавала эту модель не совсем для геймеров. Поклонники игр в представлении маркетологов должны считать деньги и мегагерцы, гнаться за соотношением «цена-качество» или просто за мечтой поставить наивысшие настройки во всех доступных компьютерных играх. ASUS Bamboo - это дань моде на «зеленые» технологии, вроде гибридных двигателях в автомобилях Lexus. Одновременно это стильный аксессуар для часто путешествующих (модель с минимальной диагональю) или много работающих (модель побольше) людей со статусом. Не хрестоматийных подростков, который прогуливают школу ради рубилова в Counter-Strike. Другое дело, что в наше время средний возраст геймера - уже не тот, что прежде. Те, кто застал первую часть StarCraft, давно уже обзавелись работой, семьей, возможно даже детьми, и уж точно могут себе позволить жить не только весело, но и красиво. И играть в том числе.

Взяв на тест ASUS Bamboo, мы тестировали ноутбуки не в том смысле, который в это слов вкладывают эксперты журнала «Железо». Нас интересовали эмоции, которые вызывает знакомство с устройством. И, если угодно, тип электронных развлечений, который лучше всего ему соответствует. Ведь всю идею ASUS Bamboo легко похоронить, установив на него паленый Microsoft Word и казуальные игрушки о гамбургер-менеджерах. Call of Duty: Modern Warfare 2 и другие хиты с миллиардными сборами – тоже не вариант. Для них существуют специальные геймерские машины. Мы долго перебирали варианты и обнаружили: идеальный компаньон ASUS Bamboo – артхаусный инди-проект, вроде культового платформера Braid от Джонатана Блоу. Нетребовательный к железу, простой, непафосный – и вместе с тем отличная иллюстрация слогана «игры как искусство». И хороший способ скоротать время в перелете Москва-Токио-Москва.

Немного напомню вам, о чем речь. Верхний слой Braid: пять уровней головоломок и герой, манипулирующий пространством-временем. Формально вы спасаете архетипичную Принцессу от преследующего ее Рыцаря, на деле игра – метафора творческого пути физика, создающего ядерную бомбу. Девочки, впрочем, обычно видят в ней историю распада супружеской пары. Braid открыта для самых разных интерпретаций, общается с геймером невербально – образами, намеками; и чем дальше – тем язвительнее издевается над шаблонами массово популярных видеоигр. Иллюстрации к Braid – работа веб-художника Дэвида Хелмана (он, например, рисовал комикс A Lesson Is Learned But The Damage Is Irreversible); саундтрек Блоу лицензировал у инди-лейбла Magnatune. Короткое, емкое, стильное развлечение. Эти же слова можно отнести к головоломке Portal (входила в комплект The Orange Box вместе с Half-Life 2) – коммерческой версии инди-игры Narbacular Drop. Не забудьте посмотреть на работы студии Tale of Tales (http://tale-of-tales.com) – неисчерпаемый источник ответов на главные вопросы жизни и вообще (начните с The Graveyard). Что характерно, все арт-игры можно легко скачать в Интернете (в сервисе Steam или на выделенных веб-сайтах) – искать коробки с дисками в магазинах не понадобится. Многие проекты и вовсе бесплатны или распространяются по donation-модели.

Философия инди-игр и желание совершенствоваться могут завести далеко – в том числе к неудобным вопросам о пороках современного общества. Например, этично ли разводить дельфинов ради развлечения малых детей и рубить бамбук на ноутбуки. К счастью, ASUS Bamboo как раз дружит с природой и экологическими организациями. Ведь стебли бамбука могут расти со скоростью до 60 см в сутки, а полностью роща взрослых деревьев восстанавливается за несколько лет, не требуя особых усилий со стороны человека. Специалисты называют это растение одним из лучших примеров возобновляемых ресурсов. А захотите защитить лес – спасайте елки от хищнической вырубки под Новый год. А твиттер поможет вам найти единомышленников.

Самолет приземлился, мы вернулись домой, ставим ноутбук на зарядку. Самое время проверить NVIDIA GeForce 310M на свежевышедшей StarCraft II: Wings of Liberty. Пара минут загрузки (увы, это проблема оптимизации самой игры - так она работает на любой системе) - и терраны уже гоняют по карте зергов на самых высоких настройках. Уже не инди-игра - напротив, самый успешный PC-проект последних лет. И все же в цитатах из «Теории большого взрыва» и отсылкам к классике Хайнлайна видится все то же игровое искусство, которое требует достойной упаковки. Кисть руки на благородном дереве - что может быть прекраснее? И пусть пора закрыть ноутбук и спешить на работу - игры всегда останутся в нашем сердце. **СИ**

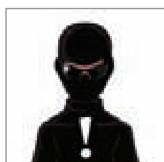


ASUS Bamboo

История серии началась в 2007 году, когда инженеры ASUS первыми догадались использовать бамбук в производстве ноутбуков (модель EcoBook). Убили двух зайцев одним камнем - устройство получилось и стильным, и экологически чистым. С тех пор серия ASUS Bamboo пополняется все новыми и новыми моделями, самые свежие из которых - U33Jc, U43Jc и U53Jc. Отличаются они друг от друга они в основном диагональю (13.3, 14 и 15.6 дюймов соответственно), весом (1.7, 2.1, 2.8 кг.). В самой миниатюрной модели нет оптического привода, а в самой большой установлена полноразмерная клавиатура, с блоком цифровых клавиш справа. Сердце новых бамбуковых ноутбуков - мощный мобильный процессор Intel ®Core™ i5 (есть также варианты с Core™ i3 и Core™ i7; разумеется, все они поддерживают технологии Intel ®Turbo Boost и Intel ®Hyper-Threading, о которых вы не раз читали в «железном» разделе «СИ»). Производительность системы сильно зависит от выбранной вами конкретной комплектации (а благодаря Turbo Boost - и текущей задачи), но даже минимальной хватит для просмотра HD-видео, не говоря уже о задачах попроще. Видеокарт две - NVIDIA GeForce 310M с 1Гб памяти и Intel(r) GMA HD, между ними можно переключаться для экономии заряда аккумулятора, причем на лету, без перезагрузки компьютера. Логично, что при запуске игр лучше пользоваться первой, в офисных приложениях - второй. Система сама определит, что вам нужно, но при желании можете выставить видеокарту принудительно. Объем оперативной памяти - до 4 Гбайт. Ну и, наконец, в ноутбуках используется знакомая вам фирменная технология Super ASUS Hybrid Engine, оптимизирующая расход энергии. Благодаря этому не только продлевается срок жизни батарей, но и сокращаются выбросы углекислого газа. Экологически чистому ноутбуку - в самый раз.

Ведущие рубрики: Александр Щербаков
Святослав Торик

RETROACTIVE



Святослав Торик





Вверху: Индейцы, впервые увидевшие белых людей, спешат с дарами (на всякий случай, просто чтобы не пришибли).

Внизу: Милая барышня с томным взглядом сообщает о постройке склада. Вариант ответа Continue turn не требуется первые 80%, пока вы не начнете производить одни и те же объекты (фрегаты или пушки, например).

Вверху: Новая порция колонистов – либо нанятые специально, либо добровольцы, которых приманила свобода вероисповедания. Если кто забыл, колонизация Америки тесно связана с гонениями одних сектантов на других.

Внизу: Исследования древних индейских городов приносят неплохой барыш, особенно если в активе есть отец-основатель, гарантирующий положительный исход обыска руин.



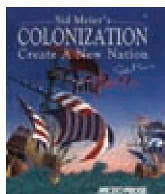


ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1994
Жанр:
strategy.turn-based.
historic
Издатель:
MicroProse
Разработчик:
MPS Labs
Платформа:
MS-DOS/Windows/
Amiga/Macintosh

Sid Meier's Colonization

Вице-король



Среди толпы заслуженных геймдизайнеров, чьи успехи обычно начинаются и заканчиваются в рамках трех-четырех громких проектов, Брайан Рейнольдс стоит особняком. За всю свою карьеру он не сливался в едином порыве с крупным платформодержателем, не выступал с намерением покорить весь мир, не обещал повысить планку качества и удвоить надои – да и вообще старался держаться подальше от широкой общественности. Зато в социальной сети LinkedIn ему пишут рекомендации основатель Electronic Arts и топ-менеджеры Microsoft, а бывшие коллеги не могут припомнить ни одной отрицательной его черты. При этом половину своей деятельности Брайан Рейнольдс провел в тени другого именитого геймдизайнера – Сида Мейера, хотя сам был фигурой ничуть не меньших достоинств.

Просто кто-то прописывается в заголовке игры, а кто-то – в финальных титрах. Ведущий дизайнер Colonization, Civilization II, Aplha Centauri, Rise of Nations и, не к ночи будь помянут, Frontierville! – из последних.

Открытие Нового Света

Как и многие разработчики, попавшие в индустрию в 80-х годах прошлого века, Брайан начал с осознания того факта, что ему надоело учиться (он уже успел получить степень бакалавра по философии и истории Европы), и что было бы здорово податься в игровую индустрию. Он вспомнил, что еще в школе, имея доступ к единственному на весь класс компьютеру, писал простенькие текстовые приключения и продавал их электронным журналам. Будущий популяризатор Альфы Центавра купил компилятор языка C и последнюю версию MS-DOS, внимательно просмотрел актуальные на тот момент игры и написал демоверсию простенького приключения – причем даже графику и кадры анимации он рисовал самостоятельно, не прибегая к чужим библиотекам. Получившееся «электронное резюме» он выслал в MicroProse, и вскоре его пригласили на собеседование.

По результатам своего первого и единственного интервью в мае 1991-го Рейнольдс попал в отдел приключенческих игр. Он стал ведущим про-

граммистом квестов Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender и Return of the Phantom (сценарий к которому писал Рэймонд Бенсон, автор романов о Джеймсе Бонде). Его третьей игрой стала Dragonsphere – это было очень красивое для своего времени фэнтэзийное приключение. Геймдизайнером разработки был Дуглас Кауфман, с которым Рейнольдс мгновенно выработал странную и длительную взаимосвязь, настолько крепкую, что с тех пор Дуглас участвовал как игровой дизайнер во всех его проектах, включая недавно вышедшую «социалку» Frontierville!. При этом уже тогда опыта ему было не занимать: еще в начале 80-х Кауфман выпустил несколько настольных ролевых игр, включая знаменитые Paranoia и Star Wars, а после занимался разработкой компьютерной стратегии Command HQ.

Это сотрудничество сильно повлияло на Брайана: он начал интересоваться игровыми возможностями более глобального характера, нежели примитивный пиксель-хантинг. Он играл в Sid Meier's Civilization, и она ему даже понравилась, но если бы не очередное меткое замечание более опытного коллеги, Рейнольдсу бы и в голову не пришло разобрать игру на составляющие и попытаться на их основе сделать что-то свое. В конце концов, именно благодаря Дугласу Кауфману он оказался на ролевой игре про средневековую Европу (он отыгрывал Людовика Тринадцатого), где повстречал свою будущую жену, переодетую в герцогиню де Шеврёз. И точно так же благодаря Кауфману началась разработка игры, впоследствии получившей название Sid Meier's Colonization (релиз которой совпал со свадьбой Рейнольдса).

Поначалу это был проект из тех, что делают в «свободное от безделья» время. Бывает так, что в голову приходит концепт, который кажется интересным. Ты уделяешь ему время, рассматриваешь со всех сторон, проводишь исследование, расспрашиваешь окружающих и, наконец, фиксируешь это в тексте (коде, графике). Такие pet projects есть у многих геймдизайнеров, но далеко не все доводят дело до конца. Брайан был слишком упрям и любопытен, и свою идею он превратил в рабочий прототип с примитивной механикой на основе движка Civilization.



Ну прямо пастораль: вокруг сплошь плодородные поля, в лесах водится будущая пушнина, в прибрежных водах плещется рыба, в горах полно ценной руды. Картину портят лишь индейские поселения.



Вверху: Отправляем первые товары в Новый Свет: немного руды и пушнины. Это копейки, но на старте колонизации важна любая сумма.

Внизу: Оптимальным считается наличие 8-12 колоний; если их меньше, то диверсификация экономики будет слишком слабой, вы не сможете зарабатывать на разных товарах; если колоний больше, то каждый ход потребует черес-чур много времени.

В этот момент о его увлечении узнало руководство MicroProse. Тогдашние менеджеры компании были не только продавцами, но еще и опытными геймерами, и они знали цену хорошей идее. Рейнольдса немедленно сняли с разработки Dragonsphere и перевели в «стратегический отдел», прямиком под крыло Сида Мейера. Легендарный гений игрового дизайна отреагировал на пополнение вполне по-человечески: он обучил Брайна намечать дизайн-цель и создавать инструменты для ее достижения, но при этом сам следил за тем, чтобы баланс будущей игры не пошел юзом. Мейер разрешил своему «падавану» (который к тому же оставался главным программистом) рулить процессом, позволяя себе лишь указывать на ошибки подмастерья и предлагая варианты решения возникающих проблем. Уроки оказались настолько хорошо выучены, что следующую игру Брайан Рейнольдс делал уже без подсказок со стороны своего учителя.

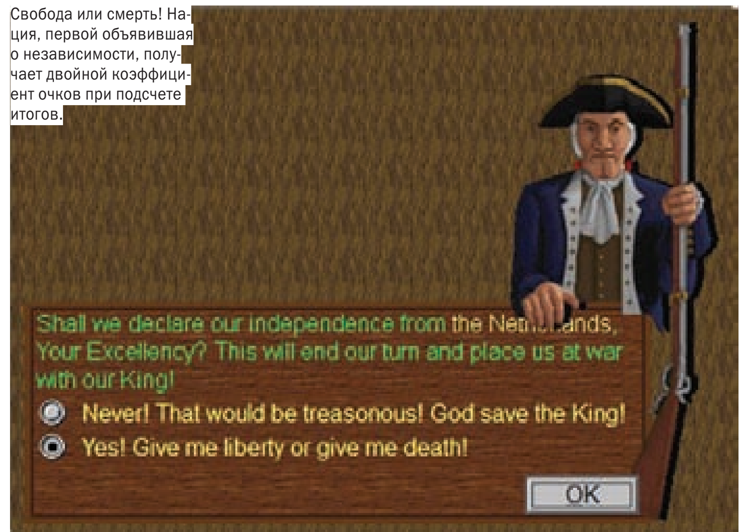
Разработка Sid Meier's Colonization длилась чуть больше года. Для глобальной стратегической игры, у которой большая часть AI написана практически с нуля (искусственный интеллект и скрипты – особая страсть Рейнольдса), это очень небольшой срок. К счастью, тестеры, особенно Джейсон Коулман, который впоследствии даже стал вице-президентом фирмы Брайана Big Huge Games, сумели отловить практически все ошибки, кроме парочки не слишком критичных багов.

В сентябре 1994-го на трех дискетах вышла первая версия «Колонизации» для MS-DOS. Началась эпоха великих игровых открытий.

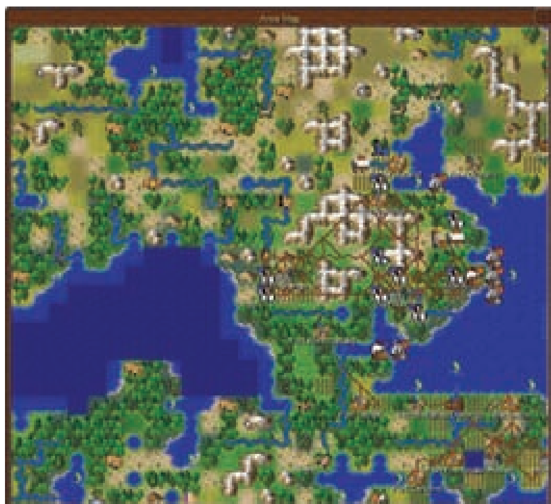
Собственные Штаты Америки

Самым удивительным в Sid Meier's Colonization для меня лично оказалось





Свобода или смерть! Нация, первой объявившая о независимости, получает двойной коэффициент очков при подсчете итогов.



Вверху: Официально я с французами (синие флаги) не воюю, но они нагло торчат на моей территории, из-за чего моя с таким трудом выстроенная логистика летит ко всем чертям.



Внизу: Когда счет добываемых ресурсов переходит на десятки, система автоматически отходит от принципа «посчитай вручную количество спрайтов» и честно показывает конкретные числа.

то, что я смог своим четырнадцатилетним умишком понять всю глубину игры (правда, у меня уже был опыт тактических RPG на «Мегадрайве»). Первым делом я полез разведывать все свободные клетки и занимался этим очень долго, пока не обнаружил, что конкуренты захватили все самые «вкусные» площадки. Пришлось перезапускать игру и начинать на другом континенте.

Кривая обучаемости Colonization настолько пологая, что можно запросто потратить полдня, чтобы понять, что впереди тупик, и попытать счастья снова. Весь игровой опыт состоит из сюрпризов: когда игра ненавязчиво предложила мне подписать Декларацию о независимости, я на всякий случай сохранился, потом кликнул Declare Independence, словил с полсотни королевских войск на свои жалкие три деревни и решил, что это такой прикол для милитаристов. Когда же мне безапелляционным тоном сказали «объявляй независимость, у тебя осталось пятьдесят ходов» – ВОТ ТУТ-ТО Я И ПРИЗАДУМАЛСЯ.

Таких неожиданностей в Colonization – как североамериканских индейцев в 1492-м. Немалую роль в их появлении играет генератор случайных чисел: полоса невезения может свести в могилу даже самое удачное начало игровой сессии. К счастью, сохраненки никто не отменял; более того, прозорливый Рейнольдс ввел дублирующую систему – игра постоянно делает два автосейва с разницей в несколько ходов. Наверняка уже тогда Сид Мейер знал про синдром One More Turn («вот сейчас еще ход сделаю…») и рассказал о нем Брайану, а тот уже сам принял необходимые меры.

Однако автоматические сохранения каждый ход, которые честному игроку вообще не требуются, стали инструментом выбивания легких условий для себя, способом трусливого перебора вариантов. Не понравился выбор отцов-основателей – загрузите сохраненку. Из списка «бесплатных юнитов» выдали самого плохого? Автосейв находится в одном щелчке от вас. Случайный индеец разнес в пух и прах укрепленный форт? Ну, в общем, вы поняли. Со временем эта опция вполне предсказуемо появилась во многих RTS, FPS, RPG и прочих сокращениях. Вот там она куда полезнее.

В отличие от Sid Meier's Civilization, которую зачем-то сравнивают с де-

FreeCol

ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
2003-2010
Жанр:
strategy.turn-based.historic
Издатель:
отсутствует
Разработчик:
FreeCol team
Платформа:
Windows XP и старше



FreeCol – это бесплатный римейк Sid Meier's Colonization с открытым исходным кодом. Задачей команды разработчиков было воссоздание «Колонизации» на современных технологиях, однако в процессе задумка менялась. Сначала отдельные детали, а затем и целые геймплейные особенности претерпевали изменения. В последней версии предложение «поцеловать королевский перстень» может возникать каждый ход с абсолютно случайной налоговой ставкой (особенно при частых отказах). Зато поселенцы способны расти над собой: сосланный преступник со временем превратится в свободного колониста, а тот впоследствии станет профессионалом, если достаточно долго занимается одним и тем же делом. В оригинале такую роскошь могли позволить себе лишь добытчики сырья, недоступные в Европе – например, труженик табачной плантации в конечном итоге становился tobacco planter, а добытчик сахарного тростника – sugar planter. В остальном игра в точности повторяет Sid Meier's Colonization, добавляя лишь возможность мультиплеерной игры, а также усовершенствованный и автоматизированный интерфейс.

Игра полностью написана на Java, причем по ходу дела разработчики не стремятся оптимизировать свой код. Ошибки возникают самые разнообразные – достаточно почитать форумы с обсуждением FreeCol, чтобы проникнуться тлетворным духом упадка и разложения.





Вверху: О сколько нам открытий чудных готовит свежесгенерированный мир. Играть, кстати, можно и на реальной карте обеих Америк – но это скучно и предсказуемо.



Вверху: Европейские монархи частенько воевали друг с другом. А поскольку война требует средств, они обычно повышали налоги, чтобы пополнить казну. В моем случае пузатый голландец решил пойти войной на Россию. Жаль, что в игре нет опции «Сменить подданство».

Алебардой и гульденом

Каждая из четырех наций, которые выдают игроку звание вице-короля Нового Света, обладает своими бонусами: Англия быстрее дает новых бесплатных колонистов, Франция уменьшает настороженность индейцев, Испания усиливает войска игрока в борьбе с аборигенами, а Голландия в меньшей степени снижает стоимость товаров из Нового Света при оптовых продажах.

Отцы-основатели тоже дают бонусы, причем их выбор не зависит от страны происхождения игрока. Голландцы могут получить в свой Континентальный конгресс Бенджамина Франклина (облегчает отношения с другими европейцами), французы – принцессу Покахонтас (снимает трения с индейцами), а англичане Фернандо Кортеса (гарантирует хорошую добычу при разорении деревень).

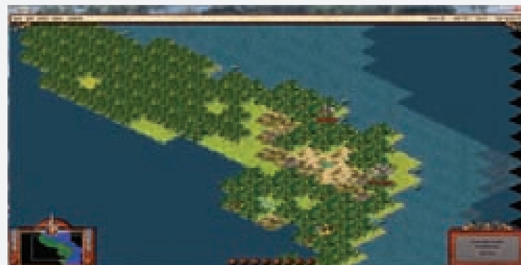


тищем Рейнольдса, у «Колонизации» есть лишь одна концовка: Декларация о независимости. Другое дело, что к ней можно прийти разными путями. Кто-то предпочитает наладить цепочки производств с огромной прибылью, чтобы купить или нанять армию и флот; кто-то делает то же самое, только посредством конкисты, во время революции приобретая войска у собратьев-европейцев; кто-то генерирует колокола свободы в таком количестве, что с ними в едином революционном порыве бесплатно сливаются колонисты из других стран. В любом случае все заканчивается Войной за независимость, и тут самое главное – это придерживаться двух правил: не терять морские порты и давать бой только за городской чертой (Ambush +150% к шансу на победу решает). Тот, кто отсиживается в стенах уютной крепости, безуспешно отбиваясь от королевских войск, быстро проигрывает. Полагаю, логика здесь в том, что Рейнольдс требует от игрока активных действий во время революции, а не ожидания, пока все вражеские юниты не погибнут от того, что они «напоролись на нож двенадцать раз подряд».

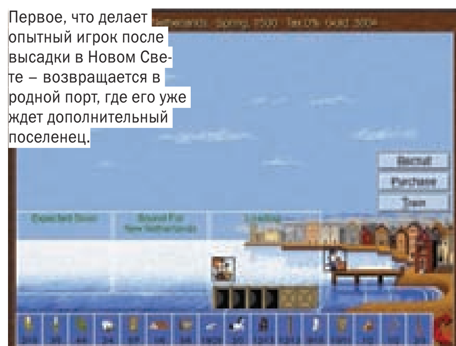
Еще одно важное отличие – микроэкономика игры, включающая добычу и переработку сырья с целью перепродажи. Исследование Нового Света с целью поиска подходящего места для колонизации, установление дружеских и торговых отношений с индейцами или старая добрая конкиста – это лишь полдела. Нужно постоянно следить за изменениями в колониях (особенно с прыгающими туда-сюда бонусами от колоколов свободы), держать в голове очередь застройки, помнить, какой товар идет на продажу, а какой нужно отправить в соседнюю колонию... Некоторая автоматизация вроде торговых путей и Custom House помогает не растягивать ходы на целые часы реального времени, но все равно с непривычки голова может распухнуть.

Я почитал на Metacritic.com отзывы про римейк «Колонизации» на основе Civilization IV – народ, который не

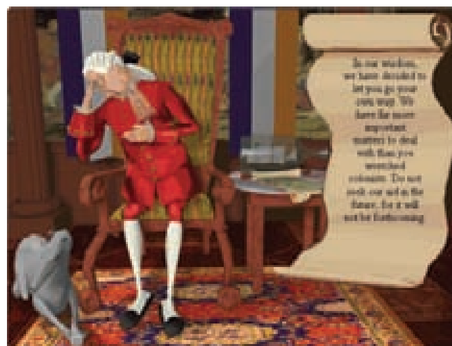




Фургоны теряются на торговых путях, от простой команды «сменить деятельность» игра надолго задумывается, ходы других игроков способны длиться до получаса, а сохранения в какой-то момент отказываются загружаться вообще. Впрочем, если бороться с желанием нет сил, а оригинал неоднократно пройден – freecol.org вам в помощь, но не говорите потом, что я не предупреждал.



Первое, что делает опытный игрок после высадки в Новом Свете – возвращается в родной порт, где его уже ждет дополнительный поселенец.



Вверху: Угловатый монарх раскапризничался и после сокрушительного поражения своих войск от наших вил и топоров признал Декларацию о независимости.

играл в оригинал пятнадцать лет назад, выставляет интересные претензии. Мол, в «Цивилизации» все разнообразное и интересное, а в «дополнении» все вокруг торговли и ресурсов крутится, а в конце вообще какие-то нереальные злодеи приплывают. То есть, хорошая концепция, которая мгновенно стала культовой в эпоху хардкорного гейминга, совершенно не работает для современной аудитории. Слишком разные уровни восприятия игрового процесса. Что ж, если бы это было не так, не было бы у нас и рубрики Retroactive.

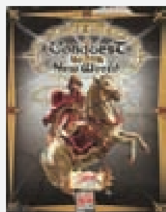
Благодарные потомки

Sid Meier's Colonization стала не просто первой стратегической игрой Брайана Рейнольдса, она фактически начала его карьеру в роли ведущего дизайнера. Над следующим проектом, Sid Meier's Civilization II, он работал уже без своего учителя. Игра получилась настолько захватывающей, что даже стала темой номера «Страны Игр» в 1996-м (и очень красивой темой, доложу я вам!). Параллельно Брайан готовил версию «Колонизации» для Windows 3.11 и Windows 95 с исправленными ошибками DOS-версии, перерисованными в высоком разрешении иконками и трехмерными персонажами – эта технология впоследствии стала основой для аватаров правителей в Civilization II. Версия на компакт-диске также включала в себя великолепный саундтрек в формате Audio CD, вот только найти ее в продаже сейчас практически невозможно.

В сентябре 2008-го, ровно 14 лет спустя вышел римейк под названием Sid Meier's Civilization IV: Colonization. К новому красивому движку прибавились значительные изменения в игровой механике: например, каждого отца-основателя можно было выбрать только при наличии определенных успехов в той или иной области колонизаторской деятельности. Не позволялось кому угодно шляться по округе, если нет договора об открытых границах (дико раздражало в оригинале 94-го, что игрок-союзник без задних мыслей мог сгрудить вокруг моих колоний свои войска, не давая проехать фургонам с ценным грузом). Или вот: с началом Войны за независимость игрок мог выбрать политический строй, влияющий на его деятельность, – например, провозгласив Монархию, можно продолжать торговлю с Европой.

В общем и целом римейк получил высокие оценки, хотя лично меня он разочаровал. Я ожидал либо чего-то кардинально нового, либо бережно сохраненной атмосферы оригинала. Увы, в ней не было ни того, ни другого. Скорее всего, потому что игру под названием Colonization может сделать лишь один человек в мире – Брайан Рейнольдс. **СИ**

Conquest of the New World

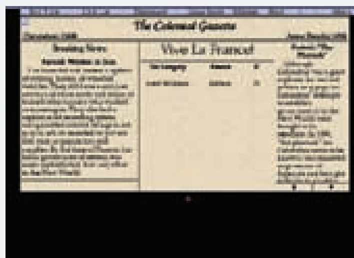


ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1996
Жанр:
strategy.turn-based.historic
Издатель:
Interplay
Разработчик:
Quicksilver Software
Платформа:
MS-DOS, MacOS

Несмотря на внушительные для своего времени тиражи в 500000 экземпляров, игра «Завоевание Нового Света» не стала таким же объектом массовой ностальгии, как игра «Колонизация». В ней была своя изюминка, и далеко не одна, но в совокупности они были слишком уж непривычными. Например, система была не походовой, а пофазовой: первая фаза – перемещения, закладывание фундамента для построек, выбор цели для атаки; вторая – результат всех этих действий. Боевая система оказалась простой, чуть ли не на уровне игры в крестики-нолики, именно поэтому я столь часто обращался к кнопке Autoplay. Колония больше напоминала базы из реалтаймовых стратегий: можно было построить любое здание в любых количествах, лишь бы ресурсов и места хватало; можно было даже апгрейдить колонию, чтобы появилось больше места для застройки.

Зато разрешалось потешить самолюбие, рассылая исследователей по всему континенту и называя открытые реки, горы и озера в свою честь. Каждая фаза назначения начиналась с однополосной газеты, в которой публиковались новые открытия и всякие интересные факты из истории колонизации Америки. А еще можно было выбрать в качестве играбельной расы... индейцев.



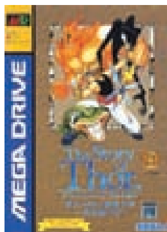


Но вот игровой процесс там даже при отсутствии мощного микроменеджмента как в Colonization, был слишком уж медленный. Интересно, кроме разработчиков кто-нибудь в мультиплеер Conquest of the New World играл?

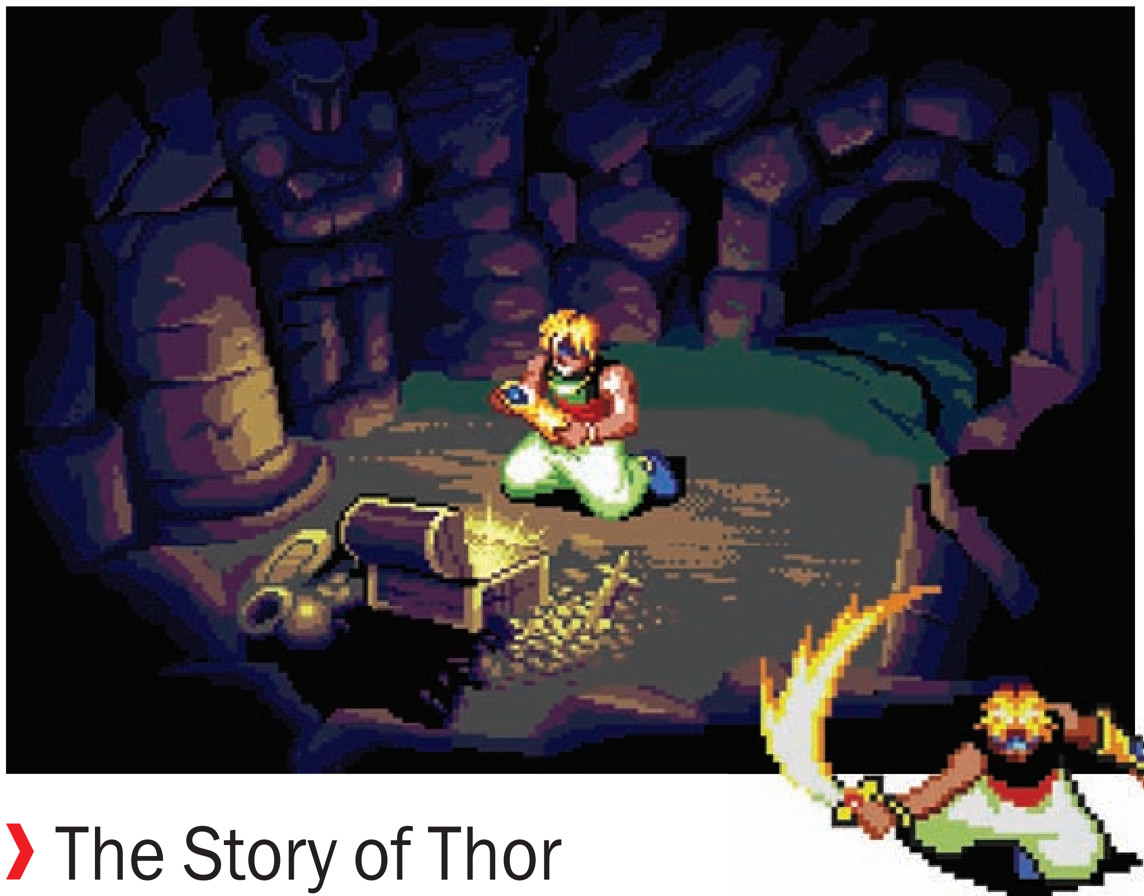




Александр Щербаков







The Story of Thor

ИНФОРМАЦИЯ

The Story of Thor (Beyond Oasis)
Год выхода: 1994
Жанр: action.RPG
Издатель: Sega
Разработчик: Ancient
Платформа: Mega Drive

The Story of Thor 2 (The Legend of Oasis)
Год выхода: 1996
Жанр: action.RPG
Издатель: Sega
Разработчик: Ancient
Платформа: Saturn

Сложно найти человека, который бы не согласился с тем, что The Story of Thor – одна из самых красивых игр для Mega Drive. Это, конечно, далеко не единственное, чем запомнилась она нам, но, пожалуй, первое, о чем мы всегда вспоминаем. И первая, и вторая – гораздо менее известная и любимая – части The Story of Thor до сих пор смотрятся очень приятно, в то время как многие более поздние, уже полигональные образцы жанра, выглядят как приключения говорящих утюгов, отправившихся на поиски Буратино, – смех и слезы, да и только.

Как раньше, так и сейчас, одним из важных вопросов остается «При чем тут Тор»? Какое вообще отношение скандинавский бог имеет к игре в псевдоарабском сеттинге? Можно было бы подумать, что это локализационный косяк. Ну, знаете, раньше было принято делать для разных частей света, например, абсолютно разные по стилю обложки, переименовывать персонажей и все в таком духе. Руководствуясь зачастую какими-то абсолютно запредельными в своем дебилизме установками. Сейчас это тоже, разумеется, существует – и по понятным причинам. Но в гораздо меньшей степени, просто на порядок – уже никто не рассуждает в стиле «одна анимешная морда на коробке может завалить продажи проекта, давайте срочно поставим что-то в духе Бориса Валехо». Но это не наш случай, ведь The Story of Thor – это первоначальное, японское название. Оно же досталось и Европе. В то время как в Америке – вероятно, задавшись тем самым вопросом про Тора – игра известна под более вменяемым и логичным именем Beyond Oasis.

Ежовые рукавицы

The Story of Thor – одна из самых ярких action/RPG на Mega Drive. Наверное, даже самая яркая, наряду с Landstalker. Тем не менее, очевидно, что настоящей «ролевушности» в ней достаточно мало. Не то чтобы нас это раньше как-то смущало. Да, мы играли в Phantasy Star, а когда включали The Story of Thor, было очевидно, что это проект другого типа и, пожалуй, другого калибра. Более того, первый раз я проходил The Story of Thor на японском языке. Взял у школьного товарища картридж и Mega Key, снимавший региональную защиту. И сидел, играл, радовался. Неописуемо красиво, все дела, но то, что текст у меня на японском, не делало вообще никакой погоды. Это в Phantasy Star или в Final Fantasy можно войти в ступор, если не понимаешь языка. А тут все просто – бей-беги. Куда бежать, всегда отмечено на карте, руки в ноги – и пошел. То есть, это все же в гораздо большей степени экшн, а ролевая составляющая – скорее приятное дополнение. Аналогично и с сюжетом – он есть и ладно. Для понимания игры он не важен, находится где-то на уровне всяких beat'em-up или шутеров: побей злых врагов, ура.

Основной смысл сюжетной части – и это влияет на геймплей – сводится к тому, что главный герой находит вол-

ЭТО ВСЕ ЖЕ В ГОРАЗДО БОЛЬШЕЙ СТЕПЕНИ ЭКШН, А РОЛЕВАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ – СКОРЕЕ, ПРИЯТНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ. АНАЛОГИЧНО И С СЮЖЕТОМ – ОН ЕСТЬ, И ЛАДНО. ДЛЯ ПОНИМАНИЯ ИГРЫ ОН НЕ ВАЖЕН, НАХОДИТСЯ ГДЕ-ТО НА УРОВНЕ ВСЯКИХ ШУТЕРОВ.




Да, зомби есть даже здесь.

Внизу: Знаменитый Genie Racetrack, где можно гонять джина-ифрита по кругу, а за хорошие результаты получать призы.





Я помню, точно такой же скриншот был в сборнике материалов из журнала Sega Pro, который я в детстве зачитывал до дыр.

шебный золотой наруч. Слово «наруч» звучит немного странно (по-английски оно называется armlet), но по-другому этот элемент гардероба, наверное, и не назовешь, не браслетом же. Золотой наруч умеет призывать четырех духов: воды, огня, тени и растений. Существует также и серебряный наруч, который несет зло, призывает адских монстров и вообще.

Действие происходит в слегка арабизированной фэнтезийной стране с названием Оазис, располагающейся на средних размеров острове. По этому поводу, кажется, не шутил только ленивый, но замечательное государство состоит из одного маленького города и одной деревни. Понятно, что все это условности, но в процессе игры иногда вызывает улыбку. Наш герой – принц этой замечательной страны, населенной, по моим подсчетам, где-то сорока жителями. Про героя, кстати, была отличная шутка, если не ошибаюсь, в рецензии на сайте RPGamer. Насчет того, что для «как бы араба» с именем Али, он выглядит крайне странно со своими блондинистыми волосами и голубыми глазами!

Последний сгибатель воздуха

Игровая механика в The Story of Thor – это лупи всех мечами, стреляя из арбалетов и периодически швыряйся бомбами. И используй духов, призываемых с помощью того самого золотого наруча. Именно последний момент и превращает игру из опупительно красивой, но туповатой молотиловки во что-то большее.

Итак, есть четыре волшебных существа, которых вы научитесь призывать в течение игры. У всех свои способности – в том числе и боевые. Но на практике все это обычно нужно для решения несложных головоломок на различных игровых этапах. Используя правильные способности в правильный момент, вы продвигаетесь дальше, параллельно открывая всякие необязательные секретики. Например, дух воды умеет лечить и тушить огонь, дух огня – разрушать препятствия и поджигать, растение плотоядно и обладает страшными зубищами, а тень позволяет исследовать уровни, уходя в медитацию, и цепляется за всякие специально расставленные по этапам металлические штыри. Вызыва-

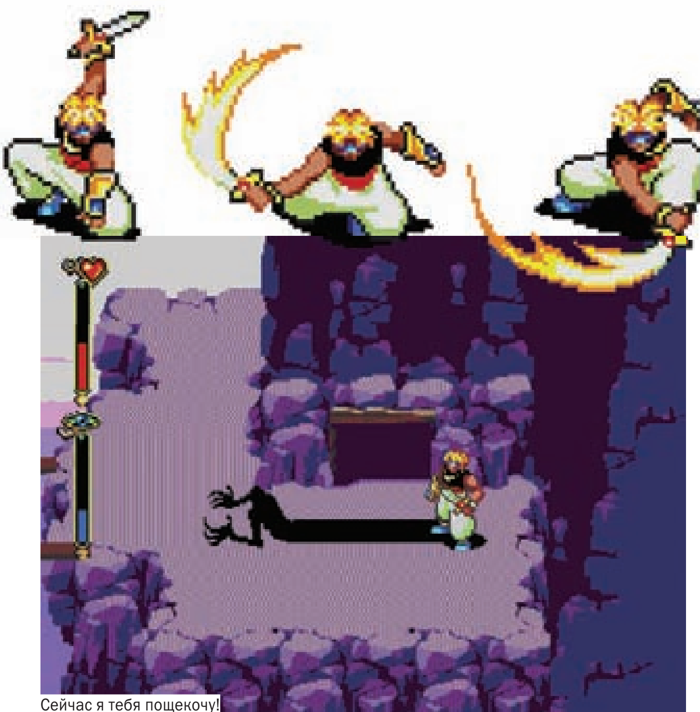
Юдзо Косиро

Юдзо Косиро – которого все нормальные пацаны называют Юзо Коширо – один из виднейших японских игровых композиторов. В частности, он сочинял музыку для целого ряда сеговских проектов, вроде сериала Streets of Rage, ActRaiser, The Revenge of Shinobi. А ранее, кстати, для первых двух частей Ys. Писал он ее и для The Story of Thor, причем его имя вынесено и на стартовый экран, рядом с названием студии-разработчика. Это все не просто так – Косиро не просто наемный композитор, он основатель и глава компании Ancient. В случае с обеими частями The Story of Thor еще и, что логично, продюсер. Вообще это, строго говоря, крайне нетипичное развитие карьеры – свои игровые студии обычно открывают продюсеры, геймдизайнеры, программисты, художники. Но не композиторы, которые вообще обычно работают на фрилансе. Впрочем, следует признать, что вынесение имени на стартовый экран в случае с Косиро практиковали и до того, как он стал хозяином-барином. Ancient существует, кстати, до сих пор, хотя широкоизвестных проектов и не делает. Косиро продолжает писать музыку – причем не только для своих проектов, но и на заказ. Например, он участвовал в саундтреке к Castlevania: Portrait of Ruin, сочинил главную тему для Namco x Capcom и вообще работал над Shenmue.



Внизу: Карта всегда показывает, где мы находимся и куда нужно идти. Заблудиться невозможно, даже если игра будет не на английском, а хоть на кхмерском.




Сейчас я тебя пощекочу!



Вверху: Все, что связано с инвентарем в Story of Thor 2, менее удобно, чем в игре-предшественнице.

ЕСЛИ СМОТРЕТЬ НА СКРИНШОТЫ, ТО ВНЕШНИХ ОТЛИЧИЙ THE STORY OF THOR 2 ОТ ПРЕДШЕСТВЕННИКА ПРАКТИЧЕСКИ НЕ ВИДНО. СТРОГО ГОВОРЯ, ЭТО НЕ СОВСЕМ ТАК, НО ВПЕЧАТЛЕНИЕ ОСТАЕТСЯ И ПРИ ИГРЕ.

ются духи выстрелом из наруча по нужной вам стихии. То есть, если вызываем духа воды, то нужно испустить луч любви в воду.

Честно, я иногда крайне глупо себя чувствую, когда начинаю рассказывать что-то об игровой механике хитов, в которые, кажется, играли все из моего поколения, у кого был доступ к Mega Drive. И The Story of Thor – это я поясняю для наших самых маленьких читателей – отличный пример. С продолжением дело обстояло иначе.

Бис, и бис, и бис!

Вторая часть The Story of Thor, вышедшая в 1996 году на Saturn, и в Америке известная как The Legend of Oasis, была намного менее популярна, чем первая часть. А у нас в стране об этом продолжении вообще практически никто и не слышал. Разумеется, не в последнюю очередь из-за крайне низкого распространения Saturn в России.

The Story of Thor 2, хоть и неплохая игра, была мгновенно раскритикована за то, что отличий от оригинала в ней крайне мало. Сложно сказать, насколько на самом деле это можно считать недостатком. Если бы игра оказалась трехмерной, а по геймплею напоминала бы Diablo – думаю, тут оставалось бы только рыдать. Но с другой стороны, на приставке нового поколения повторение пройденного действительно смотрелось несколько странновато и какого-то особенного возбуждения не вызывало. Покажу это на своем примере: у меня есть Saturn и у меня есть The Story of Thor 2, которую я специально покупал в коллекцию, потому что любил первую часть. Но игру я при этом до конца, честно говоря, не прошел. Может, еще пройду. Но обычно мне становится достаточно скучно. Это действительно все примерно то же самое по второму кругу. Если смотреть на скриншоты, то внешних отличий The Story of Thor 2 от предшественника практически не видно. Строго говоря, это не совсем так, но впечатление остается и при игре. Несмотря на, разумеется, более богатую анимацию и масштабирование спрайтов.

Сюжетно The Story of Thor 2 – это вовсе не сиквел, а совсем даже приквел. Действие происходит на том же острове, но за много сотен лет до приключений белокурого принца Али. Как и в случае почти с любым фэнтези, авторы считают человечество дебильным биологическим видом, не способным к развитию и глубоко погрязшим в стагнации – века технического прогресса не принесли государству Оазис, в целом, ничего нового. Главный герой – тоже белокурый, но с другой прической – Леон становится обладателем золотого наруча. Последствия понятны.



Геймплейных отличий крайне мало, но они есть. Ключевых, пожалуй, две штуки. Во-первых, количество вызываемых духов выросло с четырех до шести (появились духи воздуха и, представьте себе, звука). Во-вторых, значительно больший упор на «многоуровневость» этапов. По этому поводу игру, кстати, обычно ругали – часто попросту не видно, куда конкретно надо забраться и что сделать.

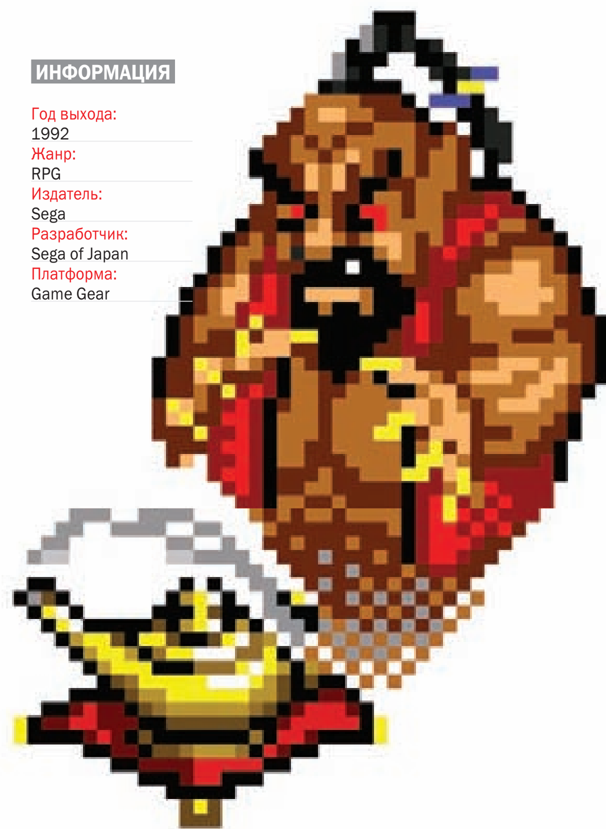
Страшно обидно, но на The Story of Thor 2 все и закончилось. Первая часть впоследствии вышла на Virtual Console для Wii – что вполне понятно для игры с таким статусом. А сиквел-приквел так и остался сатурновским эксклюзивом. **СИ**


В The Story of Thor 2 вам придется достаточно много времени проводить, прыгая с платформы на платформу.



ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1992
Жанр:
RPG
Издатель:
Sega
Разработчик:
Sega of Japan
Платформа:
Game Gear



Defenders of Oasis



Александр Щербаков

В Defenders of Oasis у нас, вероятно, играло примерно три с половиной человека, и то преимущественно на эмуляторах – Game Gear был распространен не намного больше, чем Atari Jaguar. У меня Game Gear реально был, а Defenders of Oasis до сих пор остается одной из моих любимых игр. Как это водится, во многом по всяким странным ностальгическим причинам. С другой стороны, нельзя не признать, что несмотря на общую инфантильность проекта, это мало того, что одна из немногих RPG для Game Gear, но и одна из лучших игр для системы вообще.

Шахнаме ты моя, Шахнаме

Defenders of Oasis – очаровательная и по-детски наивная RPG. В общем, практически как и все японские ролевые игры того периода. Выделяется, в первую очередь, за счет сеттинга: здесь это «восточные сказки, зачем ты мне строишь глазки».

«Восточный колорит» тут – впрочем, как обычно – несколько опрокинут в сторону «Тысячи и одной ночи» и зороастрийской мифологии. Про существование ислама, как водится, забываем. То есть, все примерно как в «Багдадском воре» и Prince of Persia: побольше джиннов, ариманов и желательно без мухаммедов. В Defenders of Oasis получается – если задумываться – совсем уж безумный компот. В волшебной лампе сидит джинн по имени Джинн, который присоединяется к партии и работает магом. В ходе странствий мы столкнемся с Али-Бабой и разбойниками, попадем на таинственный, практически синдбадовский остров, будем биться с ламиями и ифритами, а также почему-то с василисками и големами. И спасем принцессу. Главного героя зовут просто Принц, а его главный враг, разумеется, Ариман.

Отдельно замечу, что меня вообще умиляет, когда в восточно-озабоченных играх врагами выступают реально вот всякие ариманы. Человек, запускающий какую-нибудь Prince of Persia (а в предпоследнем, собственно, Ариман и Ормузд представлены практически в полный рост), вообще мало задумывается, что это смотрится несколько странно и даже забавно. Ну, то есть, это примерно как использовать Сатану в качестве главного злодея, а ближе к финалу бить его скалкой по башке, а он такой отбрыкивается, кастует заклинания и мелко сучит ножками. Но у нас есть святая вода и священник-целитель, который силой Иисуса испускает лечащие лучи, восстанавливающие HP. Ну, то есть, полный атас.

Что характерно, для стимуляции вдохновения разработчики использовали персидский эпос «Шахнаме» поэта Фирдоуси – вплоть до достаточно массового использования имен оттуда в Defenders of Oasis. По крайней мере в том, что касается предыстории. Неизвестно, реально ли «Шахнаме» использовался как основной источник по зороастризму, доисламской истории и мифологии Персии и смежным темам, или же все свелось к тому, что люди просто заглянули в энциклопе-

DEFENDERS OF OASIS – ОЧАРОВАТЕЛЬНАЯ И ПО-ДЕТСКИ НАИВНАЯ RPG. В ОБЩЕМ, ПРАКТИЧЕСКИ КАК И ВСЕ ЯПОНСКИЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ТОГО ПЕРИОДА.

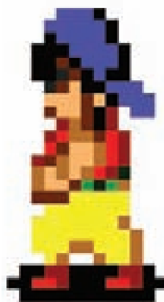
Европейская и японская обложки игры.

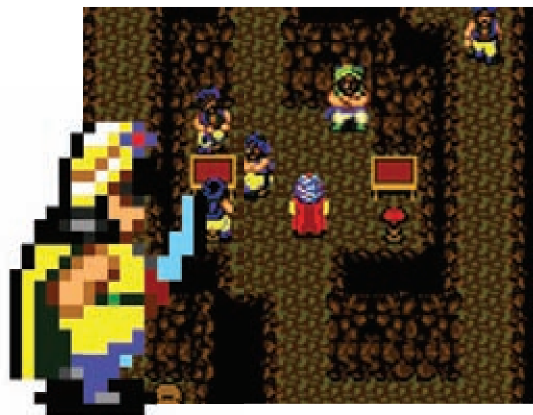






Слева: Не Синдбад-мореход, но близко.





Внизу слева: Пещера Али-Бабы и его разбойников. Что характерно, герои пытаются открыть в нее проход с помощью слова «сезам». Без особого успеха.

Вся команда в сборе.

дию и тупо прочитали статью-другую, но хоть по вершкам, они явно были в курсе того, что это такое. В англоязычной локализации, кстати, многие из имен были написаны с ошибками – ну, то есть, переводчикам было явно без разницы, Фалидун или Фаридун, Джамсид или Джамшид.

Ахура-маздой по бездорожью!

Может показаться, что Defenders of Oasis следует отнести к серии Oasis – к Beyond Oasis и The Legend of Oasis, у нас более известных как две части The Story of Thor. В реальности их роднит только восточный колорит, сюжетно игры никак не связаны. Японское название Defenders of Oasis, на самом деле, вообще аж Shadam Crusader: Harukanaru Oukoku – то есть вот практически «Саддам-крестоносец: Далекая страна». Оазис в англоязычном названии появился просто ради красного словца. Да и дело было за два года до релиза The Story of Thor.

За вычетом сюжета, перед нами вполне традиционная – и относительно непродолжительная – японская RPG с пошаговыми боями в духе, например, Phantasy Star. Но здесь нужно учитывать, что – как я уже говорил – игра просто милейшая. А главная музыкальная тема из Defenders of Oasis – на моей памяти самая запоминающаяся композиция из игровых саундтреков.

Defenders of Oasis была славна великолепной системой сейвов, о которой, правда, не подозревают те, кто играл в нее на эмуляторах. И, как следствие, не все это не оценят. Разработчики внедрили крайне полезный для проекта, вышедшего на портативной консоли, автосейв, мгновенно срабатывающий при отключении системы. Это не только было фантастически удобно, но и позволяло читерствовать. Например, если ты проигрываешь бой, можно просто выключить Game Gear – восстановится игра перед проигранным – или вообще просто начатым – боем. Этот же чит позволял, таким образом, не просто переигрывать бои, но и – при желании – избегать вообще все random encounters. Или же сражаться избирательно: сильный противник – отключаемся, слабый – можно и пободаться. На эмуляторах, разумеется, так у вас не получится, хотя квиксейвы иногда могут быть использованы как некое подобие описанной выше схемы. Но только тут нужна будет осторожность, чтобы не загубить сейвы. А в реальной версии на картридже такой опасности не было.

Если смотреть немного вглубь и, так сказать, с высоты прожитых лет, понятно, что в игре хватает разной дряни. И это даже не вопрос, как я уже говорил, общей инфантильности японских RPG отчетного периода (Defenders of Oasis, напомню, 1992 года разлива) – в конце концов, многие ретро-игры мы, в частности, за это и любим. Тут, скорее, всякие не шибко продуманные моменты, заставляющие игрока в определенный момент ходить по помещению два метра на полтора, зарабатывая random encounters и тупо накачивая персонажей, чтобы они могли хоть как-то победить босса. Это тоже достаточно стандартная японская беда, вся эта манчкинская дребедень, но просто в Defenders of Oasis в определенный – к счастью, относительно непродолжительный – момент оно предстает в концентрированном виде. Только что ты нормально сражался с врагами и все было хорошо. Вот по сюжету тебя забросили в темницу. И все, ку-ку. Если ты подойдешь к двери, выйдет босс, который тебя гарантированно убьет. Ходи по тюремной камере туда-сюда, тебя спасут сражения с вылезающими из пустоты врагами и вылетающая из них экспа. Прямо классика JRPG в миниатюре.

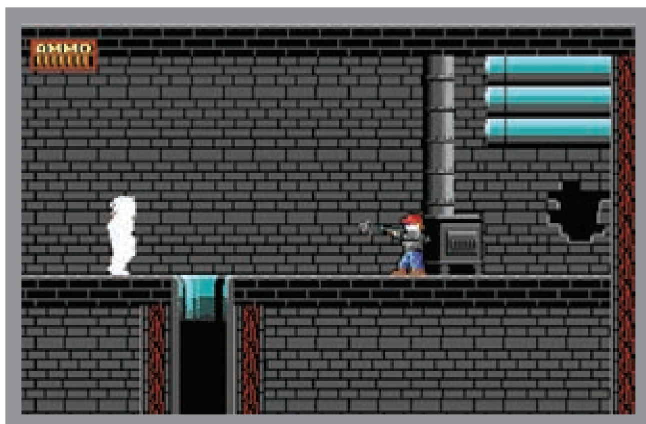
Оговорюсь, что у меня вышеописанные казусы встречались на «настоящей», картриджевой версии Defenders of Oasis. Если играть на эмуляторе, то опыт может быть несколько другим – тут уж зависит, наверное, от активности в использовании сейвов для избегания нежелательных боев (а в определенный момент они неслабо задалбывают). Скажем, когда я готовил эту статью, я сел переигрывать на эмуляторе, освежать память и снимать скриншоты. И хотя прокачки в определенный момент избежать нельзя – это же японская ролевая игра – но вот таких жестких случаев, как с хождением по комнате, уже не было.

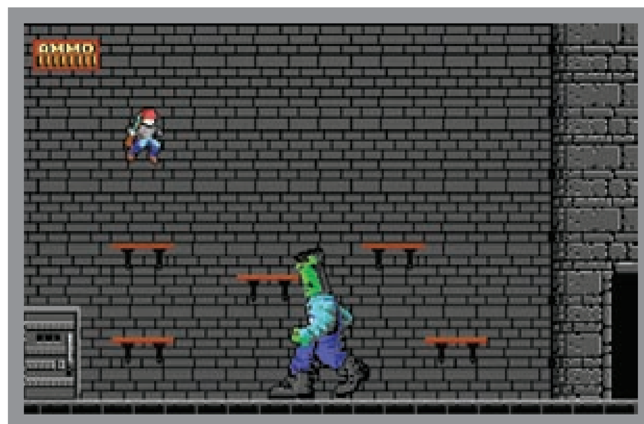
Не могу сказать, что всем нужно прямо бросить все и срочно поиграть в Defenders of Oasis – вполне очевидно, что мало у кого связаны с ней такие же воспоминания, как у меня (или вообще хоть какие-то воспоминания). Но, честно говоря, было бы неплохо. Помимо себя самого, я знаю, кажется, только одного живого русского человека, который играл в Defenders of Oasis. А это не дело. **СИ**



Дневники редакции

Как вы, возможно, догадываетесь, наша редакция не всегда играет «под обзор», и свободное время проводит не только за рыбалкой, изучением японского и соревнованиями по тхэквондо. Мы часто посвящаем часы досуга как старым добрым забавам, так и уже отрецензированным свежим хитам, а иногда и мало кому известным артефактам. Так что можете считать «Дневники редакции» своеобразными «путевыми заметками» о странствиях по Стране Игр.







Илья Ченцов

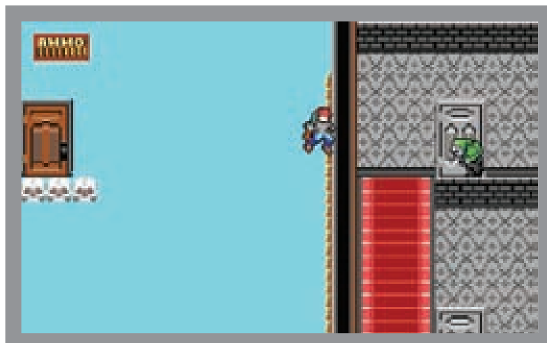
› Dangerous Dave in Haunted Mansion

4 июля 2010 года, 21:10

Как я ни бился с DOSBox на нетбуке, он все-таки выдает звук с секундной задержкой. То есть ты успеваешь убить зомби, и только потом слышишь писиспикерное чириканье (ну, или как назвать этот эффект?) выстрелов. А звук здесь очень важен, он отмечает такие потенциально опасные события, как прыжок зеленой мочалки или бросок ножа.

5 июля 2010 года, 11:00

А еще здесь нельзя сохраниться! Впрочем, игра довольно гуманна к пользователю – за каждые 10000 очков добавляется жизнь, а если истратишь все, то тебе всего лишь предлагают продолжить с предыдущего этапа. Тем не менее, пришлось оставить компьютер включенным на ночь, чтобы не проходить все заново. Впрочем, как я ни бился, один раз только прошел до шестого уровня. Там летает неубиваемый огненный череп!



10 июля 2010 года, 23:25

В самом начале есть секрет и небольшая «обучающая зона», как в Super Mario Bros. – чтобы попасть в дом, надо запрыгнуть на дерево, а самый первый монстр не может до меня добраться, если я сам не буду к нему подходить.

Интересно сейчас взглянуть на игру как на проект от будущих создателей Doom и Quake. Здесь и летающие пламенные черепа, и верволъф, умеющий бегать со страшной скоростью и прыгать на большие расстояния (сравним с fiend'ами из Quake), и дробовик с «невидимым» выстрелом – то есть летящую дробь мы, как и в жизни, не наблюдаем, но об эффективности огня можем следить по следам на стенах либо миганию монстров. У берданки Дэйва (Дэйв, главный герой, пошел спасать брата в таинственный особняк, разве я не сказал?) даже есть отдача – будет ли большой натяжкой сказать, что перед нами предтеча rocket jump?

Так же как и в Doom, дизайнеры (собственно, указан только один, зато какой – сам Том Холл!) любят показывать нам заранее какие-то части уровня, куда мы попадем только позже (или вообще секретные), подогревая интерес и заставляя просиживать за игрой до поздней ночи.

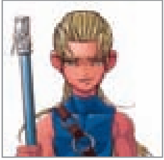
Возможность стрелять не только прямо перед собой, но и вверх или вниз по диагонали (Джон Ромеро на своем сайте пишет про аж восемь направлений, но их все-таки всего шесть) – тоже уникальная по тем временам особенность, позволявшая заниматься своеобразным кемперством – убивать врагов, которые просто не могут до тебя добраться.

Еще одна фишка, интересно трансформировавшаяся в нынешней шутерной традиции, – необходимость постоять на месте, чтобы перезарядить оружие (запас патронов у Дэйва бесконечный, но в ружье зараз помещается только восемь). Сравним с современным автовосстановлением здоровья. Кстати, в Doom 2 двустволка была единственным оружием с анимацией перезарядки.

Да, и разлетающиеся куски мяса мы потом неоднократно увидим в знаковых проектах id Software.

10 июля 2010 года, 23:49

Для каждого монстра Адриан Кармак нарисовал небольшой мультик, живописующий крупным планом гибель Дэйва от его лап (лап монстра то есть, не Кармака). Выглядит круто, только вот раз на десятый замечаешь, что «бабушка с ножиком» (мне кажется, разработчики все-таки хотели изобразить горбуна) метает свое оружие в область поясницы героя, а в заставке лезвие втыкается ему в лоб. Но, как говорится, и что бы вы хотели, чтобы мы нарисовали?



Сергей Цилюрик

Team Fortress 2

8 июля 2010 года, 20:00

Сегодня выходит обновление для инженера! Из девяти классов Team Fortress 2 он – последний, кому достался апдейт, и с недавних пор заодно еще и мой основной (жечь людей за пиро несколько поднадоело). В общем, понятно, почему техасец оказался в конце очереди за новыми пушками: медику и пиро срочно требовались улучшения, а «спарить» инженера с другим классом (как, например, шпиона со снайпером) не представлялось возможным: он самодостаточен и уникален. Да и был уже у него мини-апдейт, когда добавилась возможность улучшать раздатчики и телепорты.

Вот ведь еще что забавно – чуть ли не каждое большое обновление TF2 сопровождается бешеными воплями и лучами ненависти к Valve со стороны комьюнити (которое получает все забесплатно). Дали снайперу банку с мочой в качестве оружия? Все, сразу пошлость и безвкусица. Заставили получать ачивменты для приобретения нового оружия? Люди с возмущением уходят на сервера, предназначенные для беспечного выбивания достижений. Вместо ачивментов ввели систему дропа, когда предметы выпадают произвольным образом во время игры? Хитрый человечек написал программу, имитирующую запущенную TF2, что позволяло жадным геймерам копить предметы сколько угодно. Valve прикрыла эту программку, выдав всем, кто не читерил, нимбы праведников? Все «святоши» мигом стали врагами народа наряду с Робином Уокером. Вот и на этот раз тоже – Valve «раздала» сотню золотых ключей для инженеров (каждый из них попадал в руки человеку, занимавшемуся созданием новых предметов в нужную секунду), и хитрец, разработавший в свое время idle-программу, выведал из внутренних источников расписание выпадения золотых ключиков, написал еще одну утилитку и, получив ключи для себя и друзей, схлопотал наконец VAC-бан*. Кого винят игроки? Конечно же, Valve!

Кажется, нет такого фэндома, который не был бы полон людей с какими-то совсем уж неадекватными суждениями, честное слово. Впрочем, шут с ними – скоро апдейт. Новые пушки уже проспойлены, но не буду о них – сперва надо попробовать.

* VAC – Valve Anti-Cheat, система защиты от читеров.



Справа: Не успел скаут меня подстрелить, как в него крест-накрест уже ракеты отовсюду летят. Апдейт инженера!



Внизу: Только-только получив механическую руку для инженера, решил посмотреть, какая у нее будет анимация насмешки. И, стоя посреди своей базы, засверлил этой анимацией невидимого шпиона, получив тут же над ним превосходство. Бывает же!

9 июля 2010, 4:35

Ненавижу людей. Ненавижу людей. Ненавижу людей. Всегда найдется кто-нибудь, кто посчитает своим долгом все испортить.

Я играю обычно на одной карте – ctf_battlecreek (это улучшенная версия одноименной арены из первой Halo). Она огромная, с большими пространствами и двумя базами, где при должном желании можно организовать очень хорошую защиту. Зачастую про захват разведданных все забывают, и просто идет обычный дефматч, даром что никаких ограничений по времени сервер не устанавливает. А после апдейта, как водится, все поголовно бегут играть за обновившийся класс. Ну, или почти все. На десять инженеров обязательно найдется парочка из снайпера и подрывника, расстреливающих беззащитных и уничтожающих их постройки. Даже на этой карте, где, казалось бы, не тикает таймер, не нужно выполнять задания – даже здесь поганцы-тролли не дают хотя бы заработать ачивменты, чтобы опробовать новое оружие! А хуже всего – вражеские инженеры, получившие наконец Wrangler – джойстик для управления своей пушкой и убивающие всех через полкарты. И завидно, и обидно, и подозреваю, что он – имба.

Впрочем, сейчас я его наконец-то получил сам. Правда, опробовать толком уже сил нет – поздно.

12 июля 2010, 18:20

Нет, не имба – если только, конечно, под боком нет друга-инженера, готового постоянно чинить пушку и, желательно, пиро, методично выжигающего всю округу. Да и в таком случае можно схлопотать везучую крит-ракету или хедшот. Все-таки в автоматическом режиме пушка часто показывает себя лучше – на Wrangler можно полагаться только для поражения дальних или скрытых целей, в противном случае человеческий фактор играет не на руку.

Вообще, не понимаю, почему в TF2 не играют, ну, все любители шутеров без исключения. Такая огромная вариативность же должна угодить, кажется, вообще каждому.

20 июля 2010, 23:40

Кажется, всё. Все получили ачивменты и анлоки за инженеров и вернулись к старым любимым классам. Кроме меня, конечно. Механической руке в итоге предпочел новый ключ (хотя, может, и вернусь к старому, что умеет критовать), вместо пистолета оставил-таки Wrangler (который чаще бывает ситуативно полезен), а простой дробовик заменил на Frontier Justice. Осталось получить еще десяток ачивментов за инженера и чуть меньше за все остальные классы, вместе взятые, и тогда «соберу их все». Все 364! Некоторые кажутся просто невозможными. Впрочем, посмотрим. **СИ**

Я + игра =

Дневники дневниками, но порой хочется рассказать и о том, чем та или иная игра может стать для тебя лично. Или не только для тебя...



Артём Шорохов

Saint's Row 2

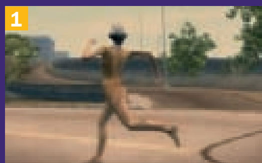
Первобытные эмоции за гранью дозволенного

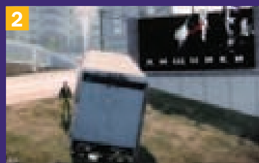


Смех смехом, трэш трэшем, а сценарист и постановщик у Saint'S Row 2 очень даже. Жаль, графика подкачала.

Первую Saint's Row я, признаюсь, пропустил мимо ушей – пусть недурной, пусть своевременный, но все же клон GTA, к которой добрых чувств найти так и не удалось. Потому и к сиквелу я поначалу отнесся с прохладцей: мол, зачем он нужен, если подобных игр наплодили уже целый серпентарий, да еще и сама GTA IV на подходе? Однако в стремлении избежать лобового столкновения с локомотивом жанра, авторы ударились в гипертрофированный трэш, сперва пообещали, а затем с помпой выкатили: сумасшедший со-ор, инопланетный сценарий, истеричные миссии… даже арт-дизайн настойчивым дятлом стучит тебе прямо в мозг: «В Saint's Row 2 нельзя играть с каменным лицом, здесь все будет быстро, дико и весело». В общем, в Volition создали и воплотили заманчивый концепт «GTA на стероидах». Здесь всего «слишком», каждой мелочи «через край», на каждую штуку «серьезных» конкурентов готов отчаянно безумный ответ. Если редактор персонажей, то обязательно с кучей настроек, десятками заготовленных колкостей, несколькими стилями боя, прорвой доступной одежды... Иные игры кичатся свободой, эта – обилием предложения. Захотел – изображай Кирю Кадзуму (рис.3), руби всех катаной, а банду наряди в ниндзя. Передумал – скинь все шмотки, напяль заслуженную в зомби-миссиях (игра в игре – не пропустите!) маску, обнаружь, что и это предусмотрели разработчики, – вот тебе контекстное задание: бегай голышом, провоцируй толпу (рис.1). Кто-то охает, кто-то ржёт и снимает на мобильник, кто-то норовит сунуть в морду или тянется за перцовым баллончиком. А кто-то, вдохновившись, присоединяется к параду. В какой игре попросят разогнать подростков при помощи бензопилы? Залить фекалиями правительственные здания, визжащий бомонд и понаехавших легавых? Разнести по досочке фешенебельный район? Похитить путан для нового массажного салона? Этот список почти бесконечен. Уж в одну-то голову он точно никак не помещается. Ну как сюда затесалась русская контекстная реклама (рис.2), как?

ДАЖЕ САМАЯ БУЙНАЯ ГЕЙМЕРСКАЯ ФАНТАЗИЯ МГНОВЕННО ПАСУЕТ ПЕРЕД БОЛЬНЫМИ ПРИДУМКАМИ АВТОРОВ SAINT'S ROW 2.









В своей необузданной идиотичности локализация Saint's Row 2 (рис.4) легко может соперничать с Dragon Age. И это единственный случай в истории, когда подобное игре только на пользу. Браво, EA!



Редактор персонажа в Saint's Row 2 универсален и гибок, настроек в нем поболе, чем во всех «Обливионах» и «Файт Найтах» вместе взятых. И ведь действительно можно вылепить весьма интересных, колоритных героинь (ну не «героев» же, чур меня!), которые честно отыграют свою роль во всех многочисленных заставках – система лицевой анимации обо всем позаботится.

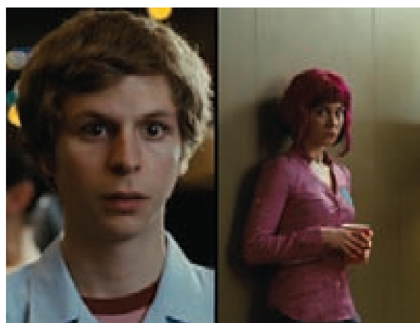


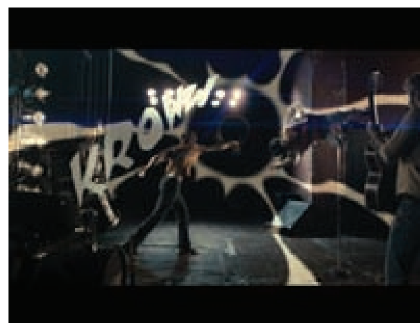
Такую фотку Персонаж наверняка вывесил бы на Фейсбуке. И заодно рассказал о том, как на пару с приятелем покорял подпольное дерби, чтобы прокачать ржавую развалюху в ощетинившийся шипами танк. Вспомнил бы и о том, как однажды два квартала гнался с гранатометом за крутым бигфутом, собрав длинный хвост из крикливых легавых. У него таких историй – вагон.

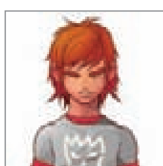
Взгляд геймера

На экраны часто попадают фильмы, предназначенные (в том числе или в первую очередь) для геймеров. Мы смотрим их и делимся с вами впечатлениями. Кинокритики могут видеть в ленте больше или вообще другое, за их мнением идите, например, в Total DVD. А у нас – взгляд геймера.









Константин Говорун

› Скотт Пилигрим против всех

Трейлеры фильма я пересмотрел раз двести – и зарубежные, и локализованные. Прочитал первые тома комикса (оставшиеся обещают подвезти к сентябрю). Френдлента твердила: «Главный герой списан с Врена». Отчасти согласен: образ Скотта чем-то похож на меня восемь лет назад. Или любого геймера, анимешника, неформала, уже переставшего быть ребенком, но и взрослую жизнь не освоившего.

Главное увлечение Скотта – все же рок-музыка; он зажигает с друзьями в инди-группе и вяло мечтает о славе и контракте. Впрочем, его идея свидания с девушкой – сходить потанцевать на автомат Ninja Ninja Revolution (списан с Dance Dance Revolution), в разговоре с друзьями то и дело всплывают Final Fantasy и The Legend of Zelda, а самое главное: мир вокруг он воспринимает как видеоигру. Не в дурацком виртуально-киберпанковском смысле; здесь это философия, с которой он идет по жизни. Чтобы завоевать девушку Рамону (спасти принцессу), нужно победить семерых боссов (ее злых бывших), попутно решив парочку квестов и пообщавшись с друзьями-NPC. Наш человек.

Неподготовленному человеку взгляд Скотта на мир кажется странным; уж куда больше похоже на сон, чем скучное «Начало»! Вот, например, Рамона, девушка его мечты, работает курьером и развозит амазоновские посылки, перемещаясь в подпространстве на роликовых коньках. С учетом скорости доставки посылок по США и Канаде – естественная гипербола (жаль, что о российском EMS такого не скажешь), но… Лесбиянки, веганы, звезды кино, музыкальные продюсеры – каждого человека Скотт сопоставляет с собой, находит отличия, сильные и слабые стороны, раздувает их до фантастических масштабов, а потом смело преодолевает выдуманные им же самим трудности. Себя он тоже не обижает – Скотт мастер рукопашного боя, прямо хоть сразу в список персонажей Tekken записывай.

Все это звучит классно, но «Скотт Пилигрим» как фильм, увы, не идет до конца и не претендует на статус культовой картины геймеров всех времен. Отсылок к играм, да и вообще ко всей нашей нерд-гик-культуре – полно, но не ошеломляюще полно. То бишь, массовый зритель более-менее поймет, что там к чему. Наверное, это правильно, но меня бы больше пропер фильм, снятый специально для нас с вами. С переводом, очевидно, будут очень серьезные проблемы, потому что очень много шуток построено на каламбурах, а игровые и другие субкультурные шутки не факт, что будут правильно поняты локализаторами. Я смотрел на английском, поэтому ничего не могу сказать о русской версии.

Зато могу сказать, что фильм упрощен – и это касается не только игровых цитат. Вот, например, первые минут пятнадцать мы видим странный рваный монтаж – эпизоды идут не в хронологическом порядке и без правильно оформленных переходов. Скотт тусит с друзьями, потом сцена обрывается без предупреждения – и вдруг он уже на вечеринке или дома, причем новый разговор продолжается буквально с полуслова. Складывается ощущение, что это любопытная стилизация под комикс, из кадров которого надо собрать полную картину-пазл, а пропущенное додумать. Но потом эта схема отправляется в унитаз, и сюжет излагается последовательно, обычно и понятно. А из-за того, что нужно было в один фильм запихать весь сценарий комикса плюс кое-что еще, большая часть времени занята драками с «семерыми бывшими» Рамоны. Причем зачем-то там много именно драк – когда Скотт размахивает руками и ногами. Очевидно, что это филлер, потому что на деле все это рукодрыжество ни к чему не приводит. С каждым бывшим надо расправляться как-то особенно, именно это (по сути, квест, поиск слабого места босса) как раз интересно. А рукопашное вступление – не очень.

И все равно, ничего лучшего о геймерах кинематограф не снимал, по-моему, со времен фильма «Хакеры». Депрессивный киберпанк, укуренный Grandma's Boy, отвратительный «На игре» – это все не о нас. «Скотт Пилигрим» богат на образы: школьница Найвз, друзья Скотта по группе (включая ленивого геймера, поменявшего «Зельду» на гитару) , Рамона – все они нам милы и понятны (и актеры, на мой вкус, подобраны идеально). «Жизнь у Скотта Пилигрима веселая» – эта фраза из русского трейлера как нельзя лучше передает настроение фильма. Взрослая жизнь на горизонте, и герои стоят перед выбором: остаться на месте и ничего не делать, предать идеалы и превратиться в скучного человека в пиджаке и с зарплатой, либо умудриться сделать шаг вперед, не отказавшись при этом от себя прежнего. Сложно. Но пока жизнь – веселая. И стоит, наверное, дождаться свою Рамону, чтобы сделать этот шаг вперед вместе. **СИ**

Внизу: Образ Скотта чем-то похож на меня восемь лет назад. Или любого геймера, анимешника, неформала, уже переставшего быть ребенком, но и взрослую жизнь не освоившего.



ЗАНУДНЫЙ FAQ


Художник: MadArtist

? Можно ли ожидать на PS3 игру из серии Densha de Go?

Ожидать-то можно, да только вряд ли такое ожидание оправдается быстро, если оправдается вообще. Игры этого сериала никогда не славились отличной графикой или непотопляемой популярностью, а значит, большого бюджета, необходимого для разработки полноценной свежей игры под PS3 такому проекту не видать даже при поддержке Square Enix (именно к ним перешли права). Зато на Nintendo DS сериалу – в самый раз. Ко времени выхода журнала Densha de Go! Tokubetsu-hen: Fukkatsu Shouwa no Yamatesen уже должна появиться в Японии.

? Подскажите, пожалуйста, вышла ли в Европе на WII хоть какая-нибудь игра по One piece?

Вышла! И даже не одна, а целых две. В июне прошлого года случилась никому особенно не понравившаяся One Piece Unlimited Cruise 1: The Treasure Beneath the Waves, а через два месяца, в сентябре, поспел второй эпизод – One Piece Unlimited Cruise 2: Awakening of a Hero, уже получше. К сожалению, первая часть у многих отбила охоту знакомиться с продолжением. Сейчас студия-разработчик Ganbarion занимается новой One Piece игрой, на этот раз для DS. Называется она One Piece: Gigant Battle, и дебютирует в Японии уже в сентябре.

? Что означает сокращение IFPI на аудио- и игровых дисках?

IFPI, или, полным именем, International Federation of the Phonographic Industry – это организация, представляющая во всем мире интересы звукозаписывающих (и только звукозаписывающих, насчет того, что вы видели эту аббревеатуру на игровых дисках, мы сомневаемся) компаний. Ее главный офис расположен в Лондоне, а региональные отделения есть во многих городах мира, в том числе и в Москве. Дополнительные подробности вы можете найти по адресу www.ifpi.com.

? Привет, «Страна»! Вопрос у меня по поводу рубрики «Домашнее видео» (мой выбор в играх – PlayStation 3, так что я очень рад, что любимый журнал пишет о фильмах на Blu-ray). Насколько я понял по значкам в статьях, вы пишете либо о «новинках», либо о «лучшем» (пусть и стареньком). Но почему же тогда ярлычок «новинка» частенько ставится на не самые свежие фильмы?

Вы все верно поняли. Мы не ставим себе цель описывать все подряд свежие диски, мы хотим знакомить вас с теми релизами, которые достойны попасть в коллекцию каждому геймеру. И если вы лишь недавно приобщились к высокочеткому миру кино на Blu-ray, было бы преступлением против себя пропустить те классные фильмы, что появились в России в прошлом году. Что касается новинок, тут все просто: «новинкой» считается не кино, а именно релиз в формате Blu-ray. Даже если фильму уже двадцать лет, но его отреставрировали и представили в высоком разрешении его совсем недавно, это – новинка. Ведь раньше такого продукта не было, он только-только попал на рынок. С играми так тоже случается. Например, вышедшая еще в декабре 2007-го No More Heroes от Гоити Суды лишь недавно добралась до PS3. Причем на этот раз – в HD! **СИ**

Вопросы, которые вас волнуют. Задавайте!
Письмами – на **strana@gameland.ru**.
Твитами – на **@stranaigr**.
SMS'ками – на **8-926-878-24-59**.
Отвечаем с удовольствием!

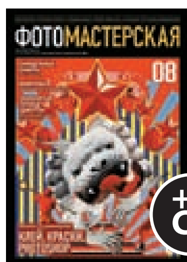




Художник: Xatchett



6 номеров **564 руб.**
13 номеров **1105 руб.**



6 номеров **785 руб.**
12 номеров **1420 руб.**



6 номеров **1110 руб.**
12 номеров **2016 руб.**



6 номеров **810 руб.**
12 номеров **1470 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2310 руб.**



6 номеров **900 руб.**
12 номеров **1720 руб.**



6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**



6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

ВЫГОДА + ГАРАНТИЯ

Редакционная подписка без посредников – это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске

8-800-200-3-999



6 номеров **450 руб.**
13 номеров **975 руб.**



только на сайте
4 номера **556 руб.**
8 номеров **1008 руб.**



6 номеров **630 руб.**
12 номеров **1130 руб.**



6 номеров **765 руб.**
12 номеров **1380 руб.**



6 номеров **960 руб.**
12 номеров **1740 руб.**



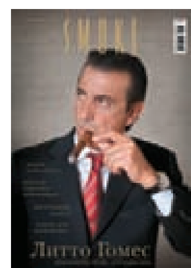
6 номеров **1130 руб.**
12 номеров **2060 руб.**



6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**



только на сайте
2 номера **284 руб.**



3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**



6 номеров **2205 руб.**
12 номеров **3890 руб.**



6 номеров **2150 руб.**
12 номеров **3930 руб.**



6 номеров **2178 руб.**
12 номеров **3960 руб.**

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Содержание DVD

Level UP – видеожурнал об играх



Starcraft II: Wings of Liberty

Продолжения Starcraft ждали многие годы. Наконец мы имеем полное право насладиться самым ожидаемым сиквелом последнего времени. Мы готовили обзор в течение двух недель – бессонные ночи, долгие часы в монтажной, стремление сделать лучшее игровое видео специально для читателей журнала. Также на нашем диске можно найти развернутый отчет о презентации Starcraft 2: Wings of Liberty в Москве. Комментируют новинку Игорь Сонин и Константин Говорун.



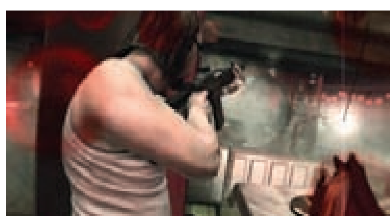


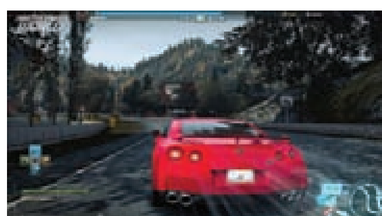
APB

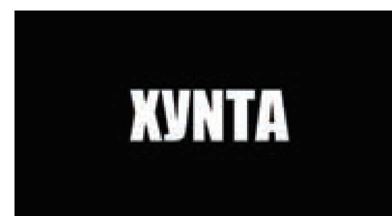
Воруй, убивай или борись. Каждый выбирает для себя сам, играя в All Points Bulletin. Насколько удачным оказался столь ожидаемый «GTA-онлайн» мы решили выяснить лично.

Железо

Новая рубрика, в которой мы будем рассказывать о самых горячих новинках железного рынка. На этот раз под прицел видеокамеры попали пять эксклюзивных железок и это только начало!







Kane & Lynch 2: Dog Days

Детальное превью зубодробительного Kane & Lynch 2: Dog Days. Психопаты снова в деле, и нам есть, что об этом рассказать.

Need for Speed World

Нет возможности приобрести спортивный болид в реальной жизни? Не беда, ведь Need for Speed World – именно для любителей высоких скоростей.

Хунта

Эксклюзивная передача о плохих компьютерных играх. Только самый отборный шлак! На этот раз речь пойдет… впрочем, смотрите сами!







Релизы

Во что играть в сентябре

3 сентября

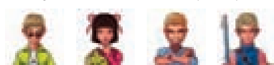
Metroid: Other M (Wii)



Tom Clancy's HAWX 2 (PC, PS3, Xbox 360, Wii)



Valkyria Chronicles 2 (PSP)







9 сентября

BlazBlue: Calamity Trigger Portable (PSP)
The Sims 3: Fast Lane Stuff (PC)

10 сентября

Halo: Reach (Xbox 360)



14 сентября

Kingdom Hearts: Birth by Sleep (PSP)



Rune Factory 2: A Fantasy Harvest Moon (DS)



Spiderman: Shattered Dimensions (PS3, Xbox 360, Wii, DS)





17 сентября

Disney Sing It: Family Hits (PS3)
Last Window: The Secret of Cape West (DS)



Lionheart: Kings' Crusade (PC)
Phantasy Star Portable 2 (PSP)



R.U.S.E. (PC, PS3, Xbox 360)



TNA Impact: Cross the Line (DS)
Two Worlds II (PC, PS3, Xbox 360)



Sports Champions (PS3)



20 сентября

Professor Layton and the Unwound Future (DS)



24 сентября

Ace Combat: Joint Assault (PSP)



Arthur and the Revenge of Maltazard (PC, PS3, Wii, DS)
Darksiders: Wrath of War (PC)
Face Training (DS)
Warriors: Legends of Troy (PS3, Xbox 360)

29 сентября

Naruto Shippuden: Ninja Destiny 2 (DS)

30 сентября

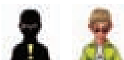
Final Fantasy XIV Online (PC)



Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned (PS3, Xbox 360)



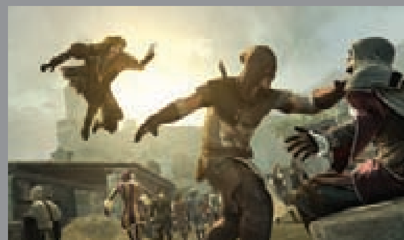
Sam & Max: Season Two (PC)
The Lord of the Rings: Aragorn's Quest (PS2, PS3, Wii, DS, PSP)



В ПЕРСПЕКТИВЕ

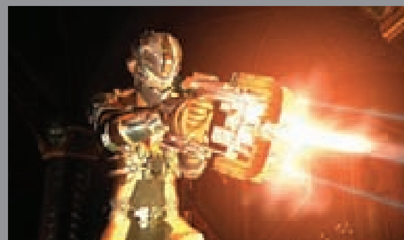
16 ноября 2010 года

Assassin's Creed: Brotherhood (PC, PS3, Xbox 360)



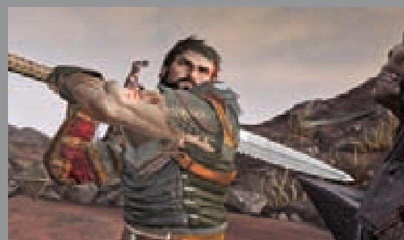
25 января 2011 года

Dead Space 2 (PC, PS3, Xbox 360)



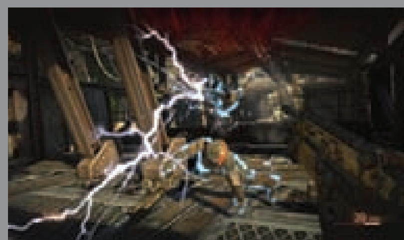
1 февраля 2011 года

Dragon Age 2 (PC, PS3, Xbox 360)



22 февраля 2011 года

Bulletstorm (PC, PS3, Xbox 360)



8 апреля 2011 года

Gears of War 3 (Xbox 360)



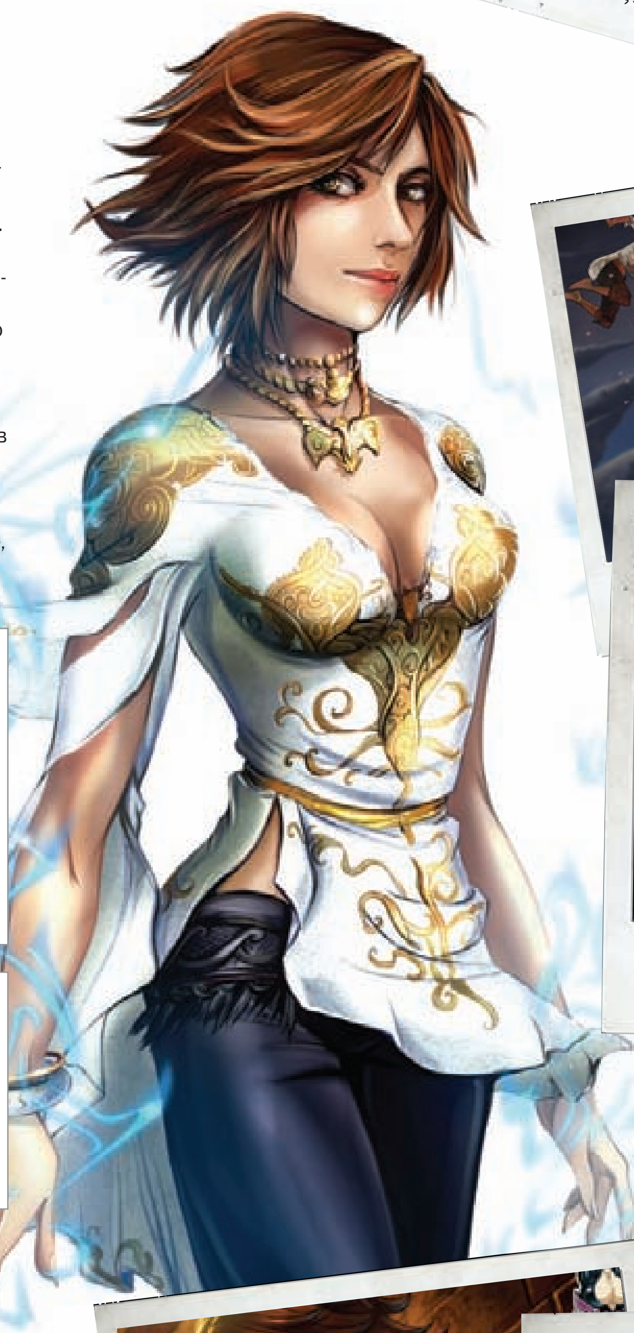
Принцесса Элика
Prince of Persia

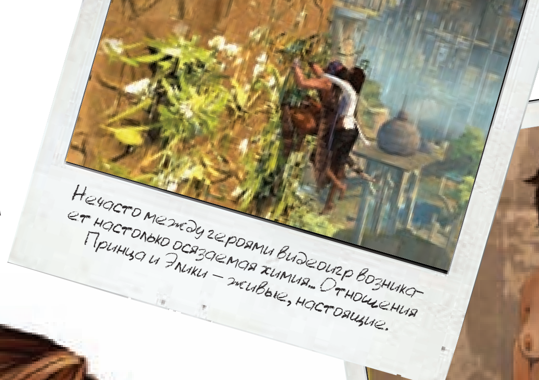
Элика… Кто мог остаться к ней равнодушным? Даже те, кто не принял новую концепцию «Принца» два года назад, не найдут для Принцессы плохого слова. Безусловно, это заслуга художников и аниматоров. Ярких и живых диалогов Райанны Пратчетт (ручаемся, это ее лучшая работа). «Заботливой» концепции знаменитой монреальской студии Ubisoft. И, не в последнюю очередь, восхитительного голоса Кэри Уолгрен, живой легенды американского озвучания, когда дело касается мультфильмов и видеоигр: более семи десятков работ только в нашей индустрии и около полусотни – в мультфильмах и аниме. Касуми из Dead or Alive, Леди из Devil May Cry, Сецука из Soul Calibur… и, конечно же, Элика. Элику невозможно не любить. **СИ**

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..
…в игре есть сразу несколько ачивментов (трофеев), связанных непосредственно с Эликой, отношением игрока к ней. Наш любимый – Be Gentle with Her: нужно пройти игру, утрудив спутницу спасением Принца из пропасти менее ста раз. И, конечно, не забывайте с девушкой беседовать.

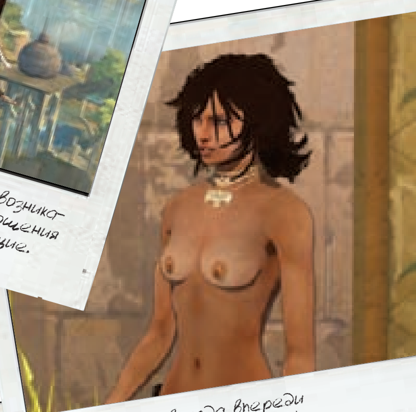
А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..
…согласно первоначальной художественной концепции, Элика должна была стать молочно-белой блондинкой. И такой «костюм» в игре есть – наряду с костюмами Фары и Джейд.

Художник: Анна «Kemushi» Наместник

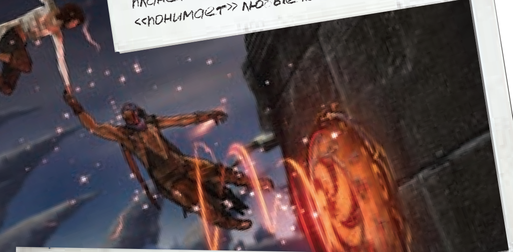




Нечасто между героями видеоигр возникает настолько осязаемая химия. Отношения Принца и Элики – живые, настоящие.



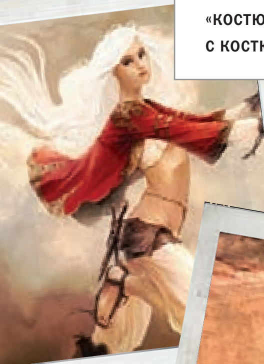
PC-моддеры, как всегда, впереди планеты всей. Фэнский Nude Pack «понимает» любые костюмы.





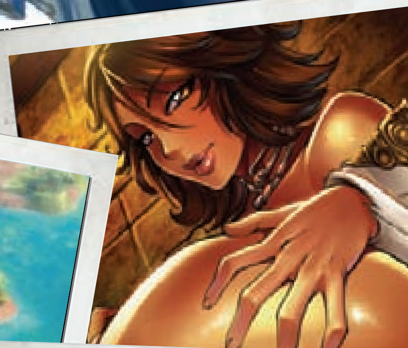
В любой момент с Эликой можно поговорить, просто нажав на кнопку. Пожалуй, это лучшая идея 2008 года!

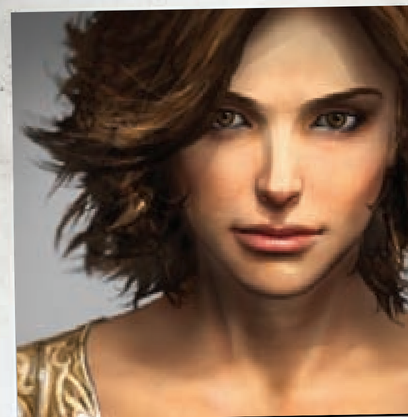




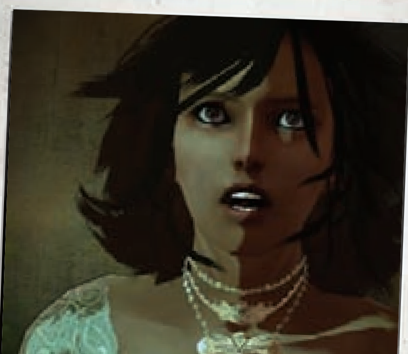


Принц и Элика неустанно помогают друг другу – даже несмотря на то что напрямую управлять героиней мы не можем.





Поклонники по всему миру сошлись во мнении о том, что Элика очевидно похожа на Натали Портман.



В продаже с 22 сентября

Анонс

В следующем номере...

В РАЗРАБОТКЕ

Dragon Age II (PC, PS3, Xbox 360)

Слово Origins недаром пропало из названия: во второй части сериала выбирать персонажа вам не дадут.



РЕЦЕНЗИЯ

Frogatto (PC)

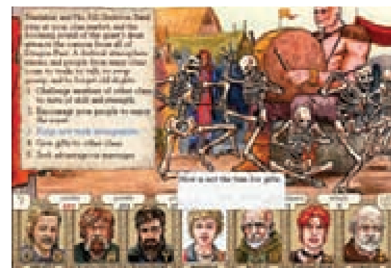
Безработный лягушонок вступает в противостояние со злобным Мильграмом. Ретроплатформер, где язык твой – не враг твой, а главное оружие.



СПЕЦ

Из искры возгорится пламя: пошаговые инди-стратегии

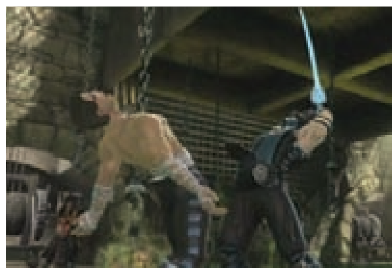
Независимые разработчики придумывают самые разнообразные вариации в рамках классического жанра.



В РАЗРАБОТКЕ

Mortal Kombat (PS3, Xbox 360)

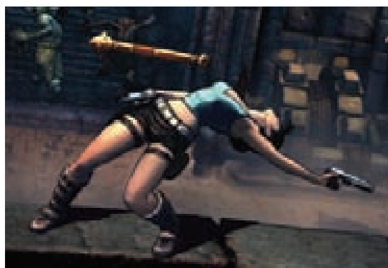
Чем дальше в лес, тем гуще кровь: новыми подробностями о своей новой игре делится с читателями «СИ» создатель Mortal Kombat Эд Бун.



РЕЦЕНЗИЯ

Lara Croft and the Guardian of Light (XBLA, PSN)

Первая игра сериала без слов Tomb Raider в названии. Первая скачиваемая. Первая в co-op. Первая от Square Enix.



В РАЗРАБОТКЕ

Alice: Madness Returns (Xbox 360, PS3, PC)

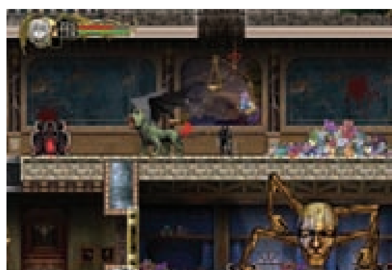
Десять лет лечилась Алиса у лучших психиатров, но Страна Чудес вновь зовет ее – на этот раз с китайским акцентом.



РЕЦЕНЗИЯ

Castlevania: Harmony of Despair (Xbox 360)

Вампироборцы вышли в онлайн! Долой сюжет, слава мультиплееру и графике «как на Nintendo DS»!



РЕЦЕНЗИЯ

Ace Combat: Joint Assault (PSP)

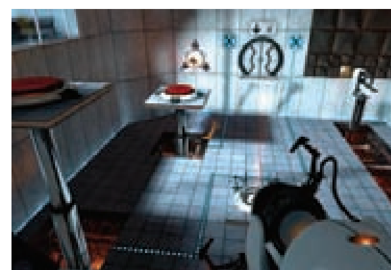
Египет, пирамиды, самолеты времен Второй мировой… Новый Ace Combat на PSP ломает стереотипы!



СПЕЦ

История Valve

Как двум выходцам из Microsoft удалось создать такую компанию, как Valve? О развитии и начинаниях студии поведает Сергей Цилюрик.



СТРАНА ИГР





inFAMOUS 2

